PC WORLD VIETNAM 06.2008 55

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ ... HÀNH PH... ...AN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

RATCHET & CLANK FUTURE
TOOLS OF DESTRUCTION

VŨ KHÍ TỐI THƯỢNG

Giá: 14.000 đồng

GAME MIỄN PHÍ

*Đồ họa 3D tuyệt đẹp
*Hỗ trợ 30 người chơi cùng 1 sàn nhảy
*Thời trang đầy phong cách
*Thế giới âm nhạc phong phú

CLOSE BETA 22-05

ĐĂNG KÝ NHANH

Thông tin chi tiết về chương trình trên website:

hot.zing.vn

Nhiều cơ hội nhận các giải thưởng...

hotstep

TRÒ CHƠI GIẢI TRÍ TRỰC TUYẾN

http://hot.zing.vn

VinaGame

Snail Game 游戏蜗牛

Hình ảnh mang tính chất minh họa

THÁNG 06.2008 - SỐ 55

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

25 Culpa Innata – Tội gốc
28 Trackmania Nations Forever – Lướt cùng tia chớp
31 Cooking Academy - Khéo tay vào bếp
32 Lost Via Domus – Mất tích
33 Overclocked: A History of Violence – Lần theo dấu bạo lực
34 Bootfighter Windom XP sp-2.NET – Cuộc chiến của các Rô-bốt
36 Battle of the Bands – Cuộc chiến ban nhạc
38 Boom Blox – Những hình khối vui nhộn
41 Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As A King – Sứ mệnh đế vương
44 Emergency Mayhem – Nhân viên cứu hộ
46 Ratchet & clank future: Tools of destruction – Vũ khí tối thượng
50 Shin Megami Tensei: Persona 3 FES – Khám phá mê cung thời gian
52 Harvey Birdman: Attorney At Law – Luật sư "siêu anh hùng"
54 SNK Arcade Classics Vol. 1 – Tuyển tập game thùng SNK
56 Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time / Darkness – Hang động kỳ bí
58 Apollo Justice: Ace Attorney – Luật sư biện hộ
60 The world ends with you – Trò chơi kỳ bí
63 Speed racer – Vua tốc độ

6 Thư BBT: Sôi động, mới mẻ và tiến triển

DÒNG CHẢY GAME

8 Dualshock 3 gây sốc!
8 "Nội chiến" của Microsoft
9 AMD European Soccer Challenge 2008
10 Tin nước ngoài
12 Tin trong nước
16 Khát nhân lực
18 Bạn muốn làm game?
22 DualShock: 10 năm đồng hành cùng game thủ
23 King of Viet 2008 – Siêu vô địch
24 PGT Series 2008 – Giải ngoại hạng DotA Việt Nam

MBox www.mbox.com.vn

NHẠC TỔP

• HÌNH ĐỘNG •

Tảihình → **maso** gửi **8322**

Ví dụ: Soạn tin 220885104 gửi 8322
để tải bài hình hot nhất: Beach Girl
Gửi tặng cho bạn của bạn hình yêu thích:
Soạn tin gồm: maso 09xxxxxxxx gửi 8322

tảinhạc → **maso** gửi **8422**

Ví dụ: Soạn tin 220885104 gửi 8422
để tải bài nhạc hot nhất: Tây Du Ký
Gửi tặng cho bạn của bạn bài hát yêu thích:
Soạn tin gồm: maso 09xxxxxxxx gửi 8422

263180103

263119103

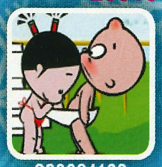
265484103

260610103

260003103

265155103

264206103


260001103

265084103

262879103

264582103

265485103

Hot New: Chuyện Tình Lá Và Gió

Đa âm	Đơn âm	Có lời	
161554103	141322103	221470103	Chuyện Tình Lá Và Gío
161555103	141323103	221471103	Nhạc Phim Lọ Lem Thời @
161523103	141288103	221439103	Một Vòng Trái Đất
161549103	141316103	221465103	Cào Cào Lá Tre
161367103	141128103	221189103	Why(Dance Remix)
161486103	141250103	221393103	Nhạc Phim Gọi Giấc Mơ Về)
161548103	141313103	221464103	Nhật Ký

Top Sinh Viên Yêu Thích Nhất

Đa âm	Đơn âm	Có lời	
161533103	141307103	221456103	Đau Xót Lý Con Cua
161477103	141241103	221384103	Búp Bê Con Trai
161464103	141228103	221371103	Nước Mắt Nhân Tình
161404103	141170103	220982103	Giây Phút Chia Xa
160950103	140710103	220762103	Giọt Nắng Bên Thềm
160415103	140177103	220523103	Romeo & Juliet
160441103	140155103	220351103	Vầng Trăng Khóc

Top Ten - Giấc Mơ Chapi

Đa âm	Đơn âm	Có Lời	
161496103	141261103	221411103	Chiếc Hài Lọ Lem
160483103	140198103	220111103	Chim Trắng Mồ Côi 1
161532103	141296103	221448103	Chuột Yêu Gạo
160331103	141164103	221308103	Tiễn Bạn Lên Đường
161329103	141089103	221151103	Giấc Mơ Chapi
161528103	141292103	221444103	Bản Tình Ca Mùa Động
161534103	141297103	221449103	Đứa Bé

Nhạc Trẻ Hot Nhất _ Tôi Là Tôi

Đa âm	Đơn âm	Có Lời	
161265103	141018103	221086103	Tình Yêu Không Có Lỗi
161323103	141083103	221145103	Tình Yêu Và Giọt Nước Mắt
161539103	141305103	221454103	Tôi Là Tôi
160332103	140249103	220322103	Trái Tim Bên Lề
161311103	141071103	221131103	Trái Tim Tình Si
161540103	141306103	221455103	Ước Gì
160441103	140155103	220351103	Vầng Trăng Khóc

MÃ SỐ HÌNH HẤP DẪN -CỰC HOT..!

265188103	265185103	261408103	Soạn tin: MASO gửi 8322
261993103	265184103	261411103	
263637103	264070103	261407103	
263699103	265481103	261409103	

HÌNH NỀN

302003103

305239103

304994103

300237103

305244103

303506103

302650103

302737103

303953103

305151103

305243103

NHẠC CHUÔNG -Sôi Động -Cực Độc

220065103	Anh Ơi Có Điện Thoại Kìa
180204103	Làm Phụ Nữ? Bó Tay (Rép Vui)
180305103	Chó Mèo Song Ca (Vui - Sôi Động)
221458103	Con Heo Đất - Bé Na
220885103	Tây Du Ký
180140103	Bà Già Kén Chồng
180153103	Thuê Bao Đè Lên Thuê Bao
180005103	Tiếng Bé Cười
180150103	Kẹo Kéo Giữ Chồng

Soạn tin: MASO gửi 8422

TÌM BẠN BỐN PHƯƠNG

Trở thành thành viên CLB bạn sẽ có cơ hội nhận được nhiều cuộc Điện thoại,Tin nhắn giao lưu và làm quen của mọi thành viên khắp nơi.

Soạn tin :
GT Namsinh Gioitinh Khuvuc [Nội dung giới thiệu về mình]

gửi 8722

Trong đó:
GT : ký hiệu chương trình
Gioitinh : Nam/Nu
Khuvuc : Bac/Trung/Nam/HCM/HN

Ví dụ: Ban là con trai ở HCM, sinh năm 1988, với nội dung giới thiệu về mình (Mình là Long, độc thân yêu âm nhạc, cần một người bạn nhỏ hơn mình, chung thủy).
Soạn tin như sau:
GT 1988 Nam HCM Mình la Long, doc than yeu am nhac, can mot nguoi ban nho hon minh, chung thuy gửi 8722

KHÁM PHÁ THẾ GIỚI RIÊNG ADAM & EVA

500316105	500228105
500296105	500052105
500181105	500322105

Soạn tin : MASO gửi 8522

Ví Dụ: Để biết bí kíp về "Màn Dạo Đầu Đầy Khiêu Khích"
Soạn tin: 500181103 gửi 8522

KẾT BẠN SMS

Giới tính: Nam/Nu
Khu vực:HCM, HN, Bac, Trung, Nam
Bạn sẽ nhận được thông tin liên lạc người bạn cần tìm.
*Sử dụng mạng: Mobifone - VinaFone - Viettel - Sfone

Ví Dụ: Nếu bạn muốn tìm bạn Nữ, sinh năm 1986 ở Tp.HCM
Soạn tin : TB 1986 NU HCM gửi 8722

TỬ VI VUI

Ví dụ : Bạn sinh năm 1987, cần biết năm nay mình như thế nào?
Soạn tin : TVN 1987 gửi 8622

- Bạn cầm tinh con gì?
- Năm nay của bạn sẽ thế nào?
- Bạn hợp với người tuổi nào

Để cài đặt GPRS, bạn hãy gọi số điện thoại hỗ trợ của các mạng: MobiFone: 18001090, VinaPhone: 18001091, Viettel: 198
Phí dịch vụ: 8022: 500đ 8322: 3.000đ 8422: 4.000đ 8522: 5.000đ 8622: 10.000đ 8722: 15.000đ Số ĐT hỗ trợ: 18001543

SẮP PHÁT HÀNH

66 Racedriver Grid - Đường đua xuyên lục địa

68 Aliens: Colonial Marines - Bão táp giữa biển khơi

70 Fallout 3- Hành trình trên vùng đất chết

72 Metal Gear Online - Trận Chiến Sắp Bắt Đầu

74 FaceBreaker - Quyền anh siêu cấp

75 Darksiders: Wrath of war - Tìm lại quyền năng

76 B-Boy

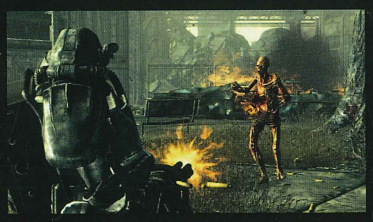
76 Big Beach Sports

76 Kung Fu Panda

78 Legend of Spyro: Dawn of the Dragon

78 NASCAR 09

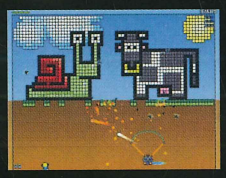
78 WALL-E



GAME CŨ

79 Star Ocean: First Departure - Khởi điểm

81 BreakQuest - Quả bóng vui nhộn



PHẦN CỨNG

82 Đồ chơi mới cho console

83 Màn hình LCD - "Sàn đấu" đáng giá cho game thủ

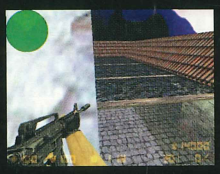
84 Khung hình số - Khoe hình game

85 Thùng máy - Centurion "khoe" áo mới

86 Thiết bị giải trí cầm tay - Vũ điệu mùa hè

87 Chọn "giáp" cho thiết bị di động

TRỢ GIÚP



88 Gỡ rối tơ game - Mê game... bỏ nhà đi bụi

89 Hỏi & Đáp

90 Kỹ thuật chống người trong Counter Strike

SÂN GAME

91 Hậu trường RockBand

93 Những game engine thương mại phổ biến nhất

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

HIỆP LỰC

XBOX360
HDMI
Tặng 5games

Nintendo Wii
Tặng Wii Sport Kit

Playstation 2 Slim
SCPH: 90006
Tặng Save 8MB

PSP Slim
Tặng Bóp da

Playstation 3 (40GB)

92 Hồ Tùng Mậu.,Q.I
Tel: (08) - 9144037
(08) - 9151601
www.hiepluc.com

SÔI ĐỘNG, MỚI MẺ VÀ TIẾN TRIỂN

Chúng ta lại cùng nhau chuẩn bị cho lễ trao giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất" năm thứ 12! Bằng sự công minh và hiểu biết của bạn đọc tạp chí, những tên tuổi hoạt động trong lĩnh vực CNTT-TT luôn nỗ lực mang lại cho người dùng những sản phẩm, dịch vụ đa dạng với chất lượng tốt nhất sẽ được ghi nhận và đăng quang trong năm 2008.

Với xu hướng đưa CNTT-TT trở thành phương tiện ngày càng trở nên thiết thực cho công việc, cuộc sống, chúng tôi đã thay đổi cơ cấu nhóm sản phẩm theo mục đích sử dụng gồm 32 chủng loại sản phẩm/dịch vụ được phân thành 5 nhóm lớn.

Bình chọn trực tuyến tại *www.pcworld.com.vn* từ 15/5 cho tới 31/5/2008.

BITCup 2008, giải "Giải Pháp CNTT Hay Nhất", cũng được khởi động với 5 lĩnh vực bình chọn: kế toán doanh nghiệp, hoạch định nguồn lực (ERP), quản lý quan hệ khách hàng (CRM) và 2 lĩnh vực mới liên quan đến dịch vụ trực tuyến, đó là "Website giao dịch và mua bán trực tuyến" và "Website tuyển dụng và việc làm".

Kết quả bình chọn sẽ được công bố nhân dịp "Triển lãm và hội thảo quốc tế Toàn Cảnh CNTT-TT, Điện Tử Việt Nam - Việt Nam Computer Electronics World Expo '2008" được tổ chức vào 14-19 tháng 7 năm 2008 tại TP.HCM.

Không chỉ sôi động với các cuộc bình chọn, đây còn là thời điểm chúng tôi công bố nhiều hoạt động, sản phẩm và dịch vụ mới khác. Trước hết là dịch vụ nhắn tin SMS để đọc nội dung đầy đủ các bài viết đăng trên tạp chí series A, B và G ngay sau khi các ấn phẩm này phát hành. Đây là dịch vụ mới dựa trên tiện ích nhắn tin từ điện thoại di động mà bất cứ ai cũng có thể sử dụng được.

Nhắm vào nhu cầu của người sử dụng PDA, điện thoại đa chức năng, chúng tôi đã mở một trang tin trực tuyến dành riêng cho các thiết bị di động này. Tại địa chỉ *http://mobile.pcworld.com*, bạn có thể theo dõi những tin tức mới nhất được cập nhật liên tục thông qua thiết bị di động kết nối Internet.

"Mua gì - Ở đâu", trang thông tin tư vấn, hướng dẫn mua sắm, tiêu dùng đang vận hành thử nghiệm ở giai đoạn beta. Trang web này nhắm vào đông đảo người sử dụng các thiết bị CNTT-TT và sản phẩm tiêu dùng kỹ thuật số. Điểm nổi bật của "Mua gì - Ở đâu" không chỉ là số lượng sản phẩm phong phú, mà hơn hết là những thông tin tư vấn, hướng dẫn của mỗi sản phẩm được kết hợp từ nhiều nguồn tin cậy, chính xác như đánh giá của Test Lab, các bài viết giới thiệu công nghệ, các thủ thuật, ứng dụng thực tế, và giá cả - dịch vụ của các nhà phân phối chính thức. "Mua gì - Ở đâu" sẽ được hoàn thiện và chính thức hoạt động trong thời gian sắp tới.

Niên Giám CNTT-TT VN 2008 cũng đã hoàn tất và phát hành chính thức trên toàn quốc trong tháng này.

Thêm một thông tin đáng mừng khác cho những ai quan tâm đến CNTT-TT. Hơn một năm nay, chúng tôi đã hợp tác với đài truyền hình VTV – Ban biên tập "Cuộc sống số" để xây dựng chương trình "Doanh nghiệp số". Chương trình này đã và đang được phát đều 2 tuần một lần trên VTV1. Bước tiếp theo hướng phát triển này, tháng 4 vừa qua, TGVT – PCW VN đã cùng với Sở Bưu Chính Viễn Thông TP.HCM và Đài Truyền Hình TP. HCM HTV ký kết thỏa thuận xây dựng chương trình "1001" nhằm thúc đẩy phát triển ngành CNTT-TT cũng như ứng dụng CNTT-TT. "1001" cũng sẽ được phát với định kỳ 2 tuần/lần trên HTV9. Chương trình đầu tiên về CIO đã được phát vào ngày 3/5 vừa qua.

Chắc chắn, sự hợp tác giữa các đơn vị truyền thông chuyên nghiệp như trên sẽ mang lại hiệu quả lớn trong việc hỗ trợ phát triển CNTT-TT.

Và cuối cùng, tin vui không chỉ cho chúng tôi, mà còn cho tất cả bạn đọc, những người cổ vũ, ủng hộ tạp chí: một lần nữa, lần thứ 4 liên tục, tạp chí đoạt giải Sao Khuê, giải thưởng quốc gia dành cho đơn vị truyền thông xuất sắc có thành tích đóng góp cho sự phát triển CNTT-TT Việt Nam.

BBT

Chiến Quốc
Loạn Thế Anh Hùng
www.chienquoc.com.vn
Chiến Cộng
Quốc Thêm
Khai Kim
Thông Bảo
PK-HÀO HỨNG-ĐẦY BẤT NGỜ
09-05
2008
OPEN BETA
HỆ THỐNG NGHỀ NGHIỆP ĐA DẠNG NHẤT HIỆN NAY
NHIỆM VỤ PHONG PHÚ
ĐỘC ĐÁO
BANG PHÁI
TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NHIỀU NGƯỜI CHƠI
Miễn Phí Mãi Mãi
TEEN CÙNG CHIẾN QUỐC THỐNG NHẤT TRUNG NGUYÊN
SAIGONTEL
Telecom-ISP & Software Development
Saigontel Phát Hành Độc Quyền Tại Việt Nam

DUALSHOCK 3 GÂY SỐC!

Theo dữ liệu mới nhất mà Sony Computer Entertainment America công bố, chỉ trong vòng một tháng kể từ khi có mặt, hãng đã thu được hơn 10,9 triệu USD từ việc bán DualShock 3. Đây là tay cầm không dây dành cho hệ máy PS3 được Sony tung ra hồi đầu tháng 04/2008. Nhìn chung, DualShock 3 đã không phụ lòng mong đợi bấy lâu của game thủ hệ máy PS3 - Nặng hơn tay cầm Sixaxis một chút nhưng lại tạo cảm giác chắc tay và thoải mái cho game thủ. Chất liệu sử dụng trong việc chế tạo vỏ bọc tay cầm cũng hoàn toàn khác so với tay cầm Sixaxis.

Tuy nhiên, sản phẩm lại mắc phải 2 khuyết điểm hoàn toàn không đáng có. Thứ nhất, DualShock 3 không có dây cáp mini-USB đi kèm. May thay, giá của cáp này khá rẻ nên thiếu sót này cũng không ảnh hưởng lớn đến game thủ. Thứ 2, thời gian dùng pin của DualShock 3 khá ngắn, cũng có thể do kết hợp yếu tố rung và không dây.

Bỏ qua những thiếu sót trên, tay cầm DualShock 3 hoàn toàn là một món quà đầy ý nghĩa dành cho game thủ hệ PS3. Với giá bán lẻ là 54,99 USD (cao hơn tay cầm Sixaxis khoảng 5USD), DualShock 3 trở thành lựa chọn hàng đầu cho máy PS3. Dù muốn hay không, tay cầm này sẽ đóng vai trò chủ chốt trong thời gian tới, do Sony sẽ ngưng sản xuất Sixaxis.

Bên cạnh đó, Sony còn công bố sẽ tung ra trọn bộ sản phẩm mới cho PS3, bao gồm: máy PS3 với ổ cứng 80GB, game Metal Gear Solid 4 và tay cầm DualShock 3 vào ngày 12/06/2008. Được biết, giá bán lẻ đề nghị cho "bundle" này khoảng 499USD.

"NỘI CHIẾN" CỦA MICROSOFT

Vào ngày 14/05/2008 vừa qua, Microsoft đã chính thức tuyên bố chiến thắng tuyệt đối dành cho hệ máy Xbox 360. Theo đó, Xbox 360 đã đạt ngưỡng 10 triệu máy bán ra tại thị trường Bắc Mỹ, vượt qua cả Nintendo Wii và PS3 của Sony.

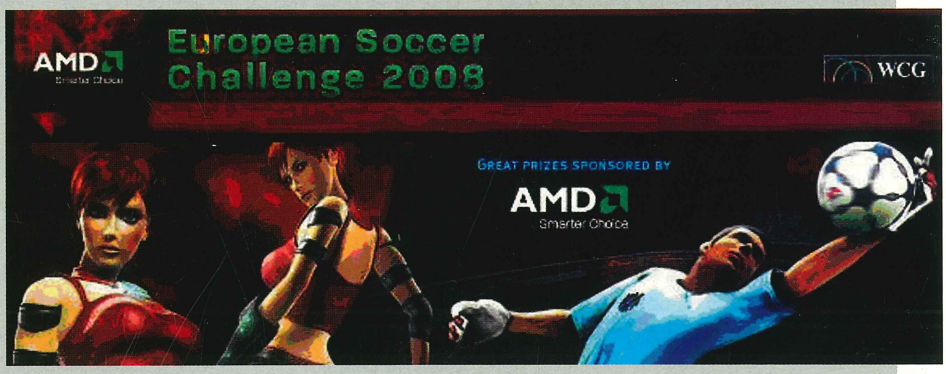
Dựa theo báo cáo của NPD, để đạt ngưỡng 10 triệu máy Xbox 360 bán ra tại Bắc Mỹ, Microsoft chỉ cần khoảng 30 tháng. Điều này đồng nghĩa với việc Xbox 360 "hạ đo ván" Xbox cũ, khi mà Xbox phải cần đến 36 tháng để đạt ngưỡng 10 triệu máy.

Vì thế, chẳng lấy gì làm ngạc nhiên khi phó chủ tịch Don Matrick thẳng thừng tuyên bố: "Lịch sử đã cho thấy Microsoft là hãng đã giành được chiến thắng tuyệt đối trong cuộc chạy đua về hệ máy next-gen, bằng chứng xác thực nhất chính là số lượng máy tiêu thụ kỷ lục trong thời gian ngắn nhất".

Cũng theo NPD, nếu tiếp tục giữ vững tốc độ và "lịch sử hào hùng", dự án Xbox 360 sẽ còn vượt xa con số 125 triệu máy bán ra toàn cầu của PS2 - "kẻ" thống trị hệ "last-gen".

Tuy nhiên Xbox 360 cũng đang gặp phải đối thủ lớn là Nintendo Wii. Tuy ra đời sau Xbox 360 khoảng một năm, nhưng đã có hơn 24 triệu máy Wii được tiêu thụ toàn cầu chỉ trong vòng 18 tháng. Nintendo cũng đang hy vọng qua mặt Xbox 360 cả trên thương trường quốc tế lẫn Bắc Mỹ, quê nhà của Xbox 360. Điều này hoàn toàn có thể, khi mà mỗi tháng có khoảng 500.000 máy Wii được bán ra tại Mỹ. Kết quả cuộc chiến mới này xem ra chừng vài tháng nữa sẽ có hồi kết!

AMD European Soccer Challenge 2008



Mặc dù thời gian và quãng đường cụ thể mà các game thủ này sẽ tham gia chưa được thông báo cụ thể, nhưng đây thực sự là một tin vui, một niềm tự hào cho cộng đồng thể thao điện tử. Điều này cho thấy thể thao điện tử đang dần khẳng định được vị trí của mình là một môn thể thao thực sự.

WE.TeD – "Vị tướng" mới của Warcraft thế giới

Tại giải đấu Road of the King được tổ chức tại Trung Quốc trong tháng 4 vừa qua, game thủ Undead – WE.TeD – Zeng Zhuo đã trở thành tâm điểm của mọi sự chú ý với thành tích thi đấu cực kì ấn tượng và xuất sắc. Ngay trận đầu tiên của vòng đấu Double Elimination (loại 2 lần), TeD đem về chiến thắng cho WE trước kình địch MYM sau khi một mình "cày nát" đội hình gồm những cao thủ hàng đầu như MYM]Grubby, MYM]Moon, MYM]Lucifer và cả MYM]Susiria. Đánh bại một trong số 4 game thủ trên đã khó nhưng vượt qua cả 4 thì quá sức tưởng tượng của bất kì ai. Không chỉ có vậy, khi vào trận chung kết với SK, TeD lại tiếp tục một mình vượt qua SK.Remind, SK.Reign, SK.Lyn và chỉ chịu dừng bước trước SK.SoJu. Tuy nhiên sau đó đồng đội của TeD là WE.LiKe đã hạ nốt SoJu đem về thắng lợi chung cuộc cho WE. Với chiến thuật mới mẻ, thiên về tấn công nhanh, TeD đã hạ gần như toàn bộ những game thủ giỏi nhất thế giới chỉ trong một giải đấu, một thành tích đáng nể.

Game thủ thế giới tham gia giúp đỡ nạn nhân động đất

Trận động đất tại Tứ Xuyên, Trung Quốc ngày 12/05 vừa qua đã gây ra những thiệt hại nặng nề về con người và vật chất. Trước sự kiện này, hầu hết các quốc gia, tổ chức lớn đều đã tham gia vào việc cứu trợ, giúp đỡ các nạn nhân. Cộng đồng game thủ thế giới cũng không đứng ngoài cuộc khi phát động một sự kiện đặc biệt nhằm chung tay giúp đỡ các nạn nhân của vụ động đất lớn này. Bắt đầu vào ngày 18/05 với mục đích kêu gọi giới game thủ tham gia quyên góp, sự kiện này được tổ chức bởi Wuji Hardware Forums, 17173.com, Tencent Gaming, Pacific Gaming, e-Sport China và GamesTV. Bên cạnh đó, sự kiện còn nhận được sự hỗ trợ tuyệt đối từ các tổ chức "gaming" lớn trên thế giới như World Elite, Meet Your Makers, SK-Gaming, Mousesports, Team Colorful, Fnatic và Level 99. Sự kiện gồm 2 giai đoạn, giai đoạn đầu diễn ra tại điểm Internet Cafe FengYun, cũng là trụ sở tập luyện của World Elite. Các game thủ của WE, MYM, SK, Colorful, Fnatic, mouz và Level99 sẽ tham gia vào các trận đấu truyền hình trực tiếp và sau các trận đấu sẽ bắt đầu tổ chức quyên góp. Giai đoạn thứ hai gồm việc bán phần cứng, thiết bị chơi game tại Wuji Hardware Forums với giá rẻ và toàn bộ số tiền thu được sẽ giúp đỡ các nạn nhân động đất.

Virtus.Pro bị loại khỏi giải MYM PriDe #10

Đội game DotA số 1 thế giới là Virtus.Pro đã bị BTC hệ thống các giải đấu MYM Prime Defending cấm thi đấu tại giải MYM Prime Defending 10 và có thể là cả giải MYM Prime Defending League sắp tới – nơi họ sẽ thi đấu với tư cách là khách mời. Sau trận đấu thứ 2 giữa Check-Six và Virtus.Pro, ban tổ chức giải đã quyết định tạm dừng cặp đấu này lại để tiến hành điều tra. Và kết quả thu được là Virtus.Pro đã sử dụng 3 game thủ không thuộc biên chế để chơi mạo danh dưới nick của các thành viên trong đội. Ban tổ chức giải đã dựa vào địa chỉ IP (vốn không phải là những địa chỉ IP quen thuộc của các thành viên VP) để đưa ra quyết định kể trên. Đây quả thực là một điều đáng tiếc với đội game DotA này.

XBOX 360 "SỐ 1"

Microsoft vừa công bố số lượng máy chơi game Xbox 360 tiêu thụ tại thị trường Mỹ đã vượt qua mốc 10 triệu. Xbox Live cũng vươn đến kỷ lục mới: hơn 12 triệu thành viên tham gia cộng đồng trực tuyến của dịch vụ này trên phạm vi toàn cầu.

Trong khi đó, đối thủ so kè trực tiếp của Xbox 360 không phải gã khổng lồ PS3, mà lại là "bé con" Wii của Nintendo. Theo số liệu thống kê tại Mỹ của NDP Group, tính đến hết tháng 3, Wii đã bán được 8,8 triệu máy, trong khi PS3 chỉ đạt 4,1 triệu máy.

ĐẠI CHIẾN COLONIES EDITION

Capcom thông báo trò chơi Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition cho PC và Xbox 360 sẽ được phát hành đồng loạt vào ngày 27/5. Colonies Edition bổ sung 3 chế độ chơi là Score Attack, Trial Battle Mode và Off Limit Mode, bên cạnh các loại bản đồ, vũ khí và nhân vật mới. Capcom cũng cho biết khả năng tương thích đa hệ máy của Colonies Edition sẽ tạo cơ hội tốt cho các tay súng trên Xbox 360 so tài với những đối thủ dùng PC.

THE SIMS 2 HỐT CÚ CHÓT?

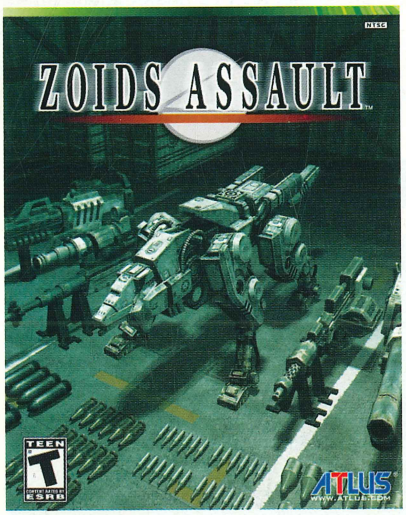
Vào tháng 6 tới đây, EA sẽ phát hành The Sim 2 IKEA Home Stuff, là bản mở rộng mới nữa của The Sims 2. Trong phiên bản này, người chơi sẽ có cơ hội trang trí toàn bộ căn nhà của mình bằng các loại đồ gỗ gia dụng, tranh treo tường, đèn màu... theo phong cách thiết kế của riêng mình.

VIVA PIÑATA "LÀM VƯỜN" TRÊN DS

VIVA PIÑATA: Pocket Paradise sẽ được phát hành vào mùa đông năm nay trên Nintendo DS – theo thông báo của THQ. Phiên bản này dựa theo trò chơi Viva Piñata mà Microsoft Game Studios đã từng thực hiện thành công cho Xbox 360. Người chơi sẽ lại bước vào chốn thiên đường trên đảo Pi#ata, chia sẻ những vật dụng trong khu vườn xinh xắn của mình với bạn bè qua hệ thống kết nối không dây của DS.

ZOIDS ASSAULT ẤN ĐỊNH NGÀY PHÁT HÀNH

Theo Atlus USA, trò chơi nhập vai chiến thuật Zoids Assault sẽ ra mắt độc quyền trên Xbox 360 vào ngày 26/8 tới đây. Người chơi sẽ điều khiển một toán quân tham gia chiến dịch tấn công vào thiên hà Zoids.



CLEAR SKY NẠP ĐẠN S.T.A.L.K.E.R.

Các tay súng từng yêu thích trò chơi S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl sẽ sớm có cơ hội quay trở lại khu vực nguy hiểm này vào ngày 29/8. Game do Deep Silver phát hành.

HÙNG BÁ MYSIMS KINGDOM

Đường vào MySims Kingdom dự kiến sẽ mở vào mùa đông năm nay trên Wii và DS. Trong game, cùng với những đồng minh thân thiết, người chơi có nhiệm vụ giúp hoàng đế Roland quét sạch các thế lực đen tối, chấn hưng vương quốc.

VELVET ASSASSIN TÌM THỜI CƠ

Gamecock Media Group thông báo trò chơi hành động bí mật Velvet Assassin do Replay Studios phát triển sẽ có mặt trên Xbox 360 và PC vào cuối năm nay. Game mô tả những giờ phút nguy hiểm hoạt động trong lòng phát xít Đức của điệp viên người Anh Violette Szabo vào những năm tháng ác liệt của thế chiến thứ hai.

"BÀI CUỐI NĂM" CỦA ACTIVISION

Một tựa game nữa cũng sẽ xuất hiện vào dịp cuối năm nay là Pitfall: The Big Adventure của Activision. Hiện trò chơi này đang do Edge of Reality phát triển cho Wii. Game lấy bối cảnh ở khu vực rừng rậm của Peru, nơi ẩn chứa nhiều kho tàng vô giá, nhưng cũng đầy rẫy những cạm bẫy chết người.

MIỄN PHÍ BẢN ĐỒ TIMESHIFT

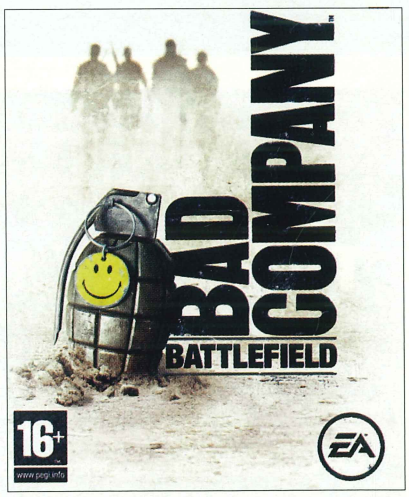
Fan của TimeShift (Xbox 360) có thể tải về gói bản đồ Futures-Past Multiplayer Map Pack do Sierra Entertainment phát hành miễn phí thông qua dịch vụ Xbox Live Marketplace. Gói bản đồ này có 5 màn chơi multiplayer, gồm đầy đủ các kiểu One-on-One, Deathmatch, Team Deathmatch, King of Time và Meltdown Madness.

BIOSHOCK HƯỚNG TỚI HOLLYWOOD

2K Games vừa đạt được một thỏa thuận với hãng phim Universal Pictures, theo đó, đạo diễn Gore Verbinski của ba bộ phim Pirates of the Caribbean sẽ làm đạo diễn kiêm phụ trách sản xuất cho một bộ phim BioShock. Kịch bản của bộ phim này sẽ do John Logan soạn. Thông tin chi tiết về thỏa thuận trên và ngày dự kiến trình chiếu phim BioShock không được công bố.

BAD COMPANY CHUẨN BỊ DEMO

Bản demo của trò chơi bắn súng Battlefield: Bad Company (Xbox 360, PS3) sẽ được EA và DICE phát hành trên Xbox Live Marketplace và PlayStation Store vào ngày 5/6 tới đây. Game sẽ chính thức phát hành vào ngày 25/6/2008.



THE LORD OF THE RINGS HỒI SINH

Thông qua mối quan hệ với New Line Cinema, Pandemic Studios sẽ phát triển trò chơi hành động The Lord of the Rings: Conquest sau Star Wars Battlefront và Star Wars Battlefront II. Game có mặt trên các hệ máy Xbox 360, PlayStation 3, PC và Nintendo DS vào cuối năm nay.

GAMERSGATE THÊM "QUÂN"

Cổng tải game PC GamersGate (*www.gamersgate.com*) vừa thông báo Gamecock Media Group đã tham gia nhóm các nhà phát hành trên GamersGate. Theo thỏa thuận giữa hai bên, trò chơi đầu tiên được đưa lên là Stronghold Crusader Extreme, tiếp theo là tựa game hành động phiêu lưu Insecticide. Velvet Assassin cũng nằm trong danh sách phát hành trên GamersGate.

Trước đó, hãng phát hành Playlogic cũng gia nhập GamersGate với những tựa game đáng chú ý (nhưng cũ!) như Obscure: The Aftermath, Airborne Troops, Alpha Black Zero, Gene Troopers, Knights of the Temple 2 và World Racing 2.

NHẠC CỦA FALLOUT 3

Inon Zur sẽ là nhà soạn nhạc chính cho siêu phẩm Fallout 3 của Bethesda Softworks. Bạn có thể tìm hiểu về những bản nhạc này trên trang chủ của trò chơi (*http://fallout.bethsoft.com/index.html*). Fallout 3 dự kiến sẽ ra mắt trên Xbox 360, PlayStation 3 và PC vào quý 4 năm nay.

DOOM 4 HÉ MÀN

id Software cho biết chiến dịch sản xuất DOOM 4 đã bắt đầu và nhà phát triển này đang rầm rộ tuyển dụng nhiều vị trí quan trọng nhằm đưa dòng game này tiếp tục vượt "đỉnh". Nếu có đủ khả năng, bạn hãy thử xin việc trên trang chủ *www.idsoftware.com*, nhưng nơi làm việc là tại... Mỹ!

"XÁC ƯỚP" MÙA HÈ

The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor, trò chơi "cổ vũ" cho một bộ phim mùa hè của Universal Pictures sẽ được Sierra Entertainment phát hành ngày 22/7/2008. Game do Eurocom Studios phát triển cho hai hệ máy Wii và PS2, riêng bản dành cho DS thì A2M đảm nhận.

XSEED BẮT TAY MARVELOUS

Marvelous Entertainment và XSEED Games đã tiến tới sự hợp tác về một chiến lược đồng phát hành. Theo đó, XSEED Games sẽ hỗ trợ phát hành và phân phối những đầu game quan trọng của Marvelous Entertainment ở thị trường Bắc Mỹ. Valhalla Knights 2 cho PSP (phát hành cuối năm 2008) là đối tượng đầu tiên của sự hợp tác này.

ARTOON PHÁT TRIỂN VAMPIRE RAIN

AQ Interactive cho biết họ sẽ mang Vampire Rain: Altered Species lên PS3. Tựa game hành động bí mật này hiện đang được Artoon phát triển. Như vậy, Vampire Rain: Altered Species sẽ là "đàn em" chính thức của Blue Dragon, Blinx: The Time Sweeper và Yoshi's Island DS.

UBISOFT "BOM" PRINCE OF PERSIA?

Ubisoft tiết lộ át chủ bài Ubisoft Montreal đang phát triển một phiên bản mới của Prince of Persia cho PC, Xbox 360 và PS3. Phiên bản này mở ra một chương khác về chàng hoàng tử Ba Tư cùng một phong cách hành động mới lạ. Ngoài ra, hệ máy DS được ưu ái riêng bởi một phiên bản có cốt truyện và các nhân vật hoàn toàn... mới.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

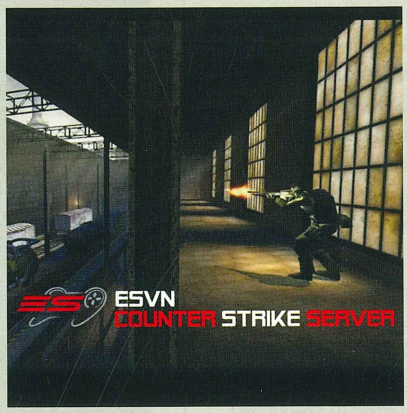
GIẢI ĐẤU THÁNG 8: EGT OPEN CUP

Sau sự kiện EGT University 08 tháng 3 vừa qua, giải đấu EGT Open Cup 08 trong hệ thống sự kiện ESVN Games Tournament sẽ được tổ chức từ 7-8/06/08 tại nhà thi đấu trường ĐH Bách Khoa HN. Có 5 nội dung thi đấu tại giải gồm 4 môn E-Sport truyền thống: Counter Strike 1.6, Dota Allstars, FIFA Soccer 08, PES 08 và 1 môn E-Sport phong trào là Cross Fire. Thời gian đăng ký trực tuyến từ ngày 08/05 đến 01/06/08 tại *http://esport.vn*. Thời gian đăng ký xác nhận sẽ diễn ra trong 4 ngày: 17, 18, 31/5 và 1/6 tại trụ sở công ty CP Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN JSC). Tổng giá trị phần thưởng dành cho các danh hiệu cao nhất là 50 triệu VNĐ, cùng điểm số trong bảng xếp hạng ESVN Ranking. Ngoài ra, còn rất nhiều phần thưởng dành cho các game thủ, khán giả đến tham gia thi đấu, theo dõi tại giải. Đây là một giải đấu quan trọng để chuẩn bị cho công tác tổ chức thi đấu E-Sport tại Asian Indoor Games III tại Việt Nam vào năm sau. Nhà thi đấu của ĐH Bách Khoa HN cũng sẽ là địa điểm thi đấu của đại hội này. Dự kiến sự kiện EGT Open Cup 08 cũng sẽ được tổ chức tại TP.HCM vào tháng 8. Thông tin chi tiết có tại: *http://esport.vn*.

ESVN ONLINE EVENT: SÂN CHƠI TRỰC TUYẾN LIÊN TỤC

ESVN Online Event sẽ là các sự kiện trực tuyến diễn ra liên tục trên hệ thống ESVN Counter Strike nhằm tạo một sân chơi bổ ích và lành mạnh, phát triển cộng đồng Counter Strike (CS) Việt Nam. Các sự kiện sẽ tổ chức trên hệ thống ESVN Counter Strike Server:

King of Deathmatch: là một cuộc đấu căng thẳng liên tục, trong thời gian thi đấu 45 phút của 1 map, ai là người có số lần hạ được đối phương (frags) cao nhất sẽ là người chiến thắng.



Best of Solo: nơi tất cả mọi người thể hiện khả năng nhắm bắn (aim) của mình trước các đối thủ.

Best of Football team: nơi game thủ CS cùng đội bóng của mình hướng tới khung thành đối phương và ghi những bàn thắng đẹp. Thông tin chi tiết tại: *http://www.esport.vn/index.php?p=detail_news&id=2789*

DỰ ÁN T0812: ĐÃ CÓ TÊN CHO GAME

Sau hơn 1 tháng, VinaGame đã công bố tên "Thần Long Tiên Sứ" đoạt giải nhất cuộc thi "Múa bút đề tên, lưu danh sử sách" tìm tên cho dự án game Việt T812. Tên game đoạt giải lần này do tác giả Trần Thị Cúc Linh (TP.HCM) gửi về dự thi chương trình "Múa bút đề tên, lưu danh sử sách" và đã nhận được sự ủng hộ nhiều nhất từ cộng đồng game thủ với 24642 lượt bình chọn tại trang web của game. Tác giả Cúc Linh đã nhận được giải Nhất trị giá 5 triệu đồng. Rất nhiều khả năng có thể tên game đoạt giải lần này sẽ là tên chính thức của dự án game Việt T812. Mười tên gọi đứng đầu danh sách bình chọn cũng sẽ nhận được giải thưởng trị giá 1 triệu đồng/tên gọi. Lễ trao giải và công bố kết quả chung cuộc của cuộc thi đặt tên cho T812 dự kiến sẽ được tổ chức vào ngày 01/6/2008, dự kiến cũng là thời điểm công bố ngày phát hành chính thức T812. Thông tin chi tiết tại: *http://t812.zing.vn.*

MỪNG TUỔI - PHIÊN BẢN MỚI CỦA THIÊN LONG BÁT BỘ

Cộng đồng game thủ Thiên Long Bát Bộ (TLBB) sẽ được thưởng thức phiên bản mới - Mừng Tuổi vào tháng 6 tới. Phiên bản mới ra đời cũng nhằm chào mừng sinh nhật tròn 1 tuổi của game này. Phiên bản mới cho phép người chơi nâng cấp độ tối đa nhân vật từ 100 lên 120. Ngoài việc gia tăng cấp độ tối đa của nhân vật, phiên bản mới còn mở ra vùng đất "Hoả Diệm Sơn" và các sự kiện như "Thảo Phạt Yến Tử Ổ", "Tranh Đoạt Bảo Sương" cùng các tính năng "Thế Lực Giang Hồ", "Tự Kiến Phục Y"... Ngoài ra, còn có các vật phẩm mới là "Tứ Đại Thần Khí" – 4 loại vũ khí cho phép cộng thêm chỉ số. Các trân thú mới chỉ có trong truyền thuyết cũng sẽ xuất hiện như "Bá Vương Long", "Tông Thử" và "Huyền Dực". Ngoài ra, ngày 18/5 trung tâm game Thiên Long Bát Bộ đã tổ chức buổi offline họp mặt game thủ Thiên Long tại café Điểm Hẹn Sài Gòn để giới thiệu về phiên bản Mừng Tuổi. Thông tin chi tiết tại: *http://tl.gate.vn/Version/031.*

KẾT THÚC "TAM QUỐC ĐỆ NHẤT QUÂN ĐOÀN" VÀ QUÀ MỪNG 2 PHIÊN BẢN MỚI

Tam Quốc Chí Online (TQC) đã tổ chức giải đấu "Tam Quốc Đệ Nhất Quân Đoàn" tại TP.HCM và Hà Nội vào ngày 11 và 18/5/2008. Tại giải lần này, BTC đã tổ chức các trận đấu để chọn ra quân đoàn hùng mạnh nhất. Những anh hùng TQC đã được tận mắt chứng kiến những trận chiến nảy lửa và hoành tráng của các quân đoàn mạnh nhất trong game TQC. Tổng chi phí giải thưởng của "Tam Quốc Đệ Nhất Quân Đoàn" đạt hơn 1 tỷ đồng. Thông tin chi tiết có tại: *http://tqc.asiasoft.net.vn*.

Nhân dịp chào mừng 2 phiên bản mới là "Nation War" (Cabal Online) và "Đấu Trường La Mã" (TQC), Asiasoft tổ chức chương trình Gift Code (mã quà) lần 3 "New version" từ 5-31/5/2008. Chương trình Gift Code tháng 5 bao gồm những vật dụng giá trị và hấp dẫn mà Asiasoft dành cho các thành viên thuộc hệ thống các quán @Cafe. Thông tin chi tiết có tại: *http://acafe.asiasoft.net.vn/aom/cms/Tin.asp?IDNew=3969*.

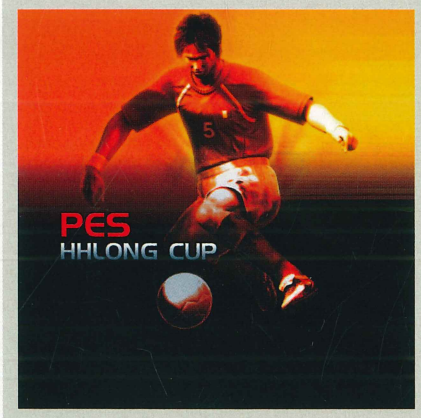
MỞ MÙA GIẢI KÊNH SIÊU CẤP 3 VÀ MỪNG SINH NHẬT

Mùa giải Kênh Siêu Cấp 3 của Boom online diễn ra từ ngày 22/4 đến 22/7/2008, dành cho những boomer (người chơi boom) có đẳng cấp từ 16 trở lên và có 10.000 tiền vàng. Kênh Siêu Cấp 3 có hệ thống các kênh bao gồm: 2 kênh luyện tập (tăng cường khả năng luyện tập), 1 kênh cơ bản và 3 kênh tự do (giành điểm thắng và tiền vàng). Để đảm bảo sự công bằng cho tất cả người chơi, thành tích của các đấu thủ khi tham gia mùa giải trước đã được hệ thống tái cài đặt (reset) lại từ đầu. Thông tin chi tiết

về giải thưởng có tại: *http://boom.zing.vn*. Đêm Sinh Nhật Hồng kỷ niệm Boom tròn 1 tuổi đã diễn ra vào tối 18/5/2008 tại CLB Lan Anh, TP.HCM. Đêm sinh nhật này là điểm nhấn để nhìn lại chặng đường hơn 1 năm phát triển của Boom Online. Tại đêm sinh nhật đã diễn ra cuộc tranh tài đỉnh cao vòng bán kết và chung kết của các cao thủ Boom trong giải đấu "Boom Học Đường" dành cho các đội đấu cặp (3 người/đội). Các đội vào vòng chung kết đã xuất sắc vượt qua hơn 350 đội khác đến từ hơn 10 trường phổ thông trung học trên toàn TP.HCM.

SÂN RIÊNG CỦA PES: HHLONG CUP

Để cổ vũ và thúc đẩy phong trào PS3 tại TP.HCM, giải đấu PES HHLong Cup sẽ được tổ chức đều đặn hàng tháng tại cửa hàng PS3 1008 Nguyễn Trãi, P14, Q5. Giải tháng 5 này diễn ra vào ngày 25/05/08. 16 game thủ đăng ký sớm nhất sẽ được chia thành 4 bảng, thi đấu vòng tròn 1 lượt để chọn ra 8 người vào vòng 2. Từ vòng 2 trở đi sẽ thi đấu theo thể thức loại trực tiếp Best of 3 để chọn ra nhà vô địch của giải. Thông tin chi tiết tại: *http://esport.vn.*



MẤT BLACKMOON, ĐƯỢC KINGGAME

Sau một thời gian ngừng hoạt động và bị phân tán, đội Warcraft của proA Gaming đã được tái lập, game thủ Blackmoon Phan Văn Nam đã chia tay Infinity Gaming và quay về proA Gaming. Thiếu Blackmoon là một tổn thất lớn cho đội hình Warcraft của Infinity. Tuy nhiên, họ lại có được những game thủ có trình độ cao ở mảng DotA khi đội King Game gia nhập. KingGame là một trong những đội DotA mạnh nhất của HN hiện nay. Trong thời gian gần đây, họ đã đạt được nhiều thành tích cao như: hạng 3 VESC 2007 khu vực HN, á quân EGT University 08, vô địch vòng loại Asia DotA Championship II khu vực Việt Nam...

Sự kiện này không chỉ quan trọng với Infinity và KingGame, nó còn rất có ý nghĩa với cộng đồng thể thao điện tử, là một dấu hiệu cho thấy các đội game/clan đang hướng tới những hình thức hoạt động có tổ chức và hiệu quả thay vì nhỏ lẻ như trước đây.

MỞ CHUYÊN MỤC NHỊP CẦU ESVN

Chuyên mục "Nhịp cầu ESVN" là một trong những chuyên mục mới của Cổng Thông Tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam (*http://esport.vn*) nhằm tiếp thu những ý kiến đóng góp của tất cả các bạn quan tâm đến thể thao điện tử, trao đổi về một chủ đề nóng hổi. Đặc biệt, chuyên mục hướng tới việc giao lưu trực tuyến giữa cộng đồng E-Sport với các gương mặt tiêu biểu của thể thao điện tử Việt Nam để có thể kết nối một cách nhanh nhất và giải đáp những thắc mắc về các vấn đề mà bạn đọc quan tâm. Thông tin chi tiết tại: *http://esport.vn* hay gửi những ý kiến, đóng góp của mình tới hộp mail: *bientap@esport.vn*.

VINAGAME TỔ CHỨC GIẢI ĐẤU BIỆT ĐỘI THẦN TỐC

VinaGame tổ chức giải đấu phong trào lần đầu tiên của game Biệt Đội Thần Tốc (BĐTT) tại Hà Nội và TP.HCM vào ngày 13/5 và kết thúc vào ngày 19/5/08. Ban tổ chức (BTC) đã tổ chức giải thi đấu trực tuyến hàng tháng, các đội/nhóm game thủ gồm 5 thành viên, theo hình thức thi đấu tiêu chuẩn đang được các giải đấu thể thao điện tử danh tiếng trên thế giới và Việt Nam áp dụng. Tại giải đấu phong trào này, các đội tham gia đã thi đấu tại 2 bản đồ chính là Deathmatch và Warehouse theo thể thức lượt đi và lượt về, trong thời gian là 10 phút/trận đấu. Tiếp sau giải đấu thể thao điện tử phong trào BĐTT, VinaGame sẽ tiếp tục tổ chức các giải đấu thể thao điện tử liên trường ĐH dành cho giới sinh viên Việt Nam tại Hà Nội và TP.HCM với sự có mặt của các game nổi tiếng thế giới như Warcraft 3:DotA, FIFA 2008... Game thủ tham gia giải đấu nhận được giải thưởng giá trị với giải nhất trị giá 5 triệu đồng, giải nhì 3 triệu đồng, giải ba 2 triệu đồng. Thông tin chi tiết có tại: *http://bietdoi.zing.vn.*

KING GAME DỰ ADC SEASON II CHÂU Á

Giải thi đấu Asian Dota Championship II, vòng loại Việt Nam đã được tổ chức và kết thúc vào ngày 28/04/08 vừa qua, với chức vô địch thuộc về đội King Game. Vượt qua rất nhiều đối thủ ở các vòng đấu, King Game dự tranh trận chung kết với đội Heros. Nhưng với việc đội Heros đã bị phát hiện có sự gian lận, khi đưa một số game thủ ở đội khác vào thi đấu, dưới tên (nick) các thành viên của mình, dùng chương trình GGTV để sử dụng maphack (lỗi bản đồ thi đấu), nên đã bị xử thua cuộc trong trận chung kết và nhận những hình phạt thích đáng của BTC. Sau khi vô địch Việt Nam và thi đấu ở vòng loại thứ 2 khu vực châu Á, King Game chạm trán với đội Guts của Hàn Quốc ở lượt trận đầu tiên và đã giành thắng lợi để tiếp bước vào vòng đấu sau. Theo dõi diễn biến của giải đấu tại *http://esport.vn*

VINAGAME TỔ CHỨC THI VIẾT "NGHĨ VỀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ"

Công ty VinaGame kết hợp cùng báo điện tử Thanh Niên Online đã tổ chức cuộc thi viết "Nghĩ về Thể Thao Điện Tử" từ ngày 21/4- 21/5/2008. "Nghĩ về Thể Thao Điện Tử" xoay quanh các chủ đề như: Game thể thao điện tử và lợi ích cộng đồng; Game bắn súng và thể thao điện tử; Cái nhìn của xã hội về game thể thao điện tử; Trách nhiệm của nhà phát hành game; Xây dựng phong trào thể thao điện tử ...

Các bài viết xuất sắc, có ý tưởng của độc giả gửi về, BTC chọn lọc và đăng tải trên báo điện tử Thanh Niên Online. Mỗi tuần có 3 giải thưởng dành cho 3 bài viết (ý kiến, bài cảm nhận) xuất sắc nhất, mỗi giải trị giá 500.000 đồng. Ngoài ra, ban tổ chức sẽ dành 1 giải nhất trị giá 2 triệu đồng, 2 giải nhì trị giá 1 triệu đồng/giải và 3 giải ba trị giá 500.000 đồng/giải dành cho các bài viết xuất sắc nhất của diễn đàn do báo Thanh Niên và công ty VinaGame bình chọn. Thông tin chi tiết tại: *http://www4.thanhnien.com.vn/CNTT/2008/4/20/235327.tno.*

Võ Lâm Truyền Kỳ II
Loạn Giang Hồ
volam2.zing.vn

SẮP RA MẮT CHỨC NĂNG KẾT HÔN VÀ ĐUA THUYỀN RỒNG

Đua Thuyền rồng và Kết hôn là 2 trong số các chức năng đặc biệt nhất của Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) và được cộng đồng game thủ trông chờ sẽ chính thức ra mắt vào tháng 6/2008 sắp tới đây cùng hàng loạt tính năng mới như Boss Sư Môn, Thái Hư Ảo Cảnh, Sư Môn Đại Sự Kiện, Sát Thủ đường, Quân hàm tướng quân (chiến trường Tống – Liêu)... Với sự kiện ra mắt hàng loạt tính năng mới, đặc biệt là 2 tính năng Kết hôn và Đua thuyền rồng, VLTK II sẽ mang đến cho cộng đồng game thủ một màu sắc mới để trên con đường hành hiệp của người chơi sẽ phong phú, rộng mở và hấp dẫn hơn nữa.

KẾT HÔN - VINH DANH TÌNH YÊU THĂNG HOA

Quá trình kề vai sát cánh bên nhau trong VLTK II đã nảy sinh những mối tình lãng mạn, sâu đậm. Nhưng thật buồn nếu một tình yêu không được thăng hoa bằng kết quả của một lễ cưới long trọng khi hai người chính thức muốn được trọn đời bên nhau. Hệ thống kết hôn ra mắt đã đáp ứng được nhu cầu này của người chơi.

Khi đôi nam nữ còn độc thân và kết giao hảo hữu, tổ đội hoặc trò chuyện, trao tặng cho nhau những món quà tình yêu như chocolate, hoa hồng sẽ nhận được điểm thân thiện. Điểm thân thiện là điều kiện cần thiết nhất để đo mức độ tìm hiểu giữa 2 người. Khi đạt 1.500 điểm thân thiện, người nam có đẳng cấp 15 và nữ 10 trở lên có thể đến Dương Châu gặp Bà mai (200/195) để đăng ký và tiến hành các nghi lễ trước khi tổ chức một lễ cưới long trọng. Tại đây, người chơi sẽ thực hiện các nghi lễ kết hôn thời Đại Tống như Nạp Thái, Vấn Danh, Nạp Cát, Thỉnh Kỳ và thực hiện các bước chuẩn bị cho hôn lễ như

đặt khu vực tổ chức lễ cưới, chuẩn bị nhận và phát thiệp mời, chuẩn bị kiệu rước và các công tác hậu cần cho lễ cưới như trang trí sân khấu, chuẩn bị kẹo mừng, rượu hồng, pháo hồng...

Ngày cưới, Tân lang cùng bằng hữu đưa kiệu rước Tân nương về khu vực tổ chức lễ cưới. Đầu tiên, họ tiến hành các nghi thức bắt buộc như: Nghinh thân, Tam sát, đội khăn, bái thiên địa, tháo khăn, tặng tiền vàng. Kể từ giây phút Hỉ Nương hô to "Bái thiên địa", hai người chính thức trở thành vợ chồng. Tiệc cưới diễn ra ngập tràn trong pháo hồng cùng tiếng cười và lời chúc phúc rộn rã. Trong giây phút trọng đại này, các bằng hữu có thể tỷ thí võ công chúc phúc đôi uyên ương. Bản thân đôi vợ chồng mới cưới cũng có thể tỷ thí võ công đáp lại tấm chân tình của bằng hữu. Từ đây, những người tham dự cũng như cô dâu, chú rể sẽ nhận được điểm kinh nghiệm nhất định.

Trị số đồng tâm là thước đo đời sống tình cảm của đời sống vợ chồng. Nếu tình cảm thăng hoa, trị số đồng tâm sẽ tăng lên cho đến khi xuất hồn quả - một thuộc tính phu thê – phát huy tác dụng. Ngược lại, trị số đồng tâm sẽ giảm khi đời sống vợ chồng lạnh nhạt, không có sự quan tâm chăm sóc. Đến hạn mức cuối cùng của trị số đồng tâm, hai người không được công nhận là vợ chồng của nhau nữa.

ĐUA THUYỀN RỒNG - VINH DANH NHỮNG TAY ĐUA KIỆT XUẤT

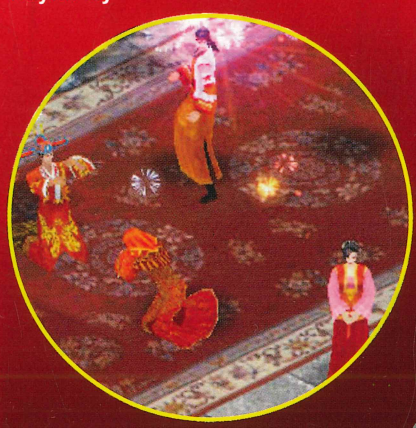
Tạm gác những phút mệt mỏi sau những cuộc chinh phục Tàng kiếm, căng thẳng trong các trận đấu của chiến trường Tống – Liêu, người chơi VLTK II đến các địa điểm sông nước như Hàn Giang, Cửu Long Giang, Tấn Giang, Thỉnh Giang, Giao Khê để cùng người chơi khác thể hiện tay đua cự phách của mình trong Lễ hội Đua thuyền rồng.

Bất kỳ người chơi nào sở hữu đủ các vật phẩm bao gồm 10 chiếc đuôi thỏ và 10 chu sa cũng có thể đến Tuyền Châu gặp Long Chu Sứ Giả (183/187) để yêu cầu chế tạo một trong những chiếc thuyền rồng đẹp lộng lẫy, uy nghi, sang trọng và có các chức năng đặc biệt. Có thể kể đến các chức năng như: Thủy Bào Long Chu có khả năng bắn đạn rất mạnh và tấn công đối thủ từ xa; Thủy Lôi Long Chu có khả năng chôn thủy lôi dưới nước, đối thủ đi qua sẽ bị chấn động; Thủy Lãng Long Chu có khả năng tạo ra một bức tường sóng nhằm ngăn cản đối phương đi qua; Đoản Binh Long Chu khiến tuyển thủ bên cạnh tạm thời không thể tiến lên; Liên Xạ Long Chu có khả năng bắn đạn khiến đối thủ bị choáng cùng ưu điểm vượt trội là một lần có thể bắn nhiều phát; Tiềm Hành Long Chu có đặc trưng là khi tường sóng của đối thủ tấn công, bạn không những không bị choáng mà còn mượn sức mạnh của tường sóng lặn xuống nước tránh đối thủ trong một khoảng thời gian ngắn. Vào buổi trưa (từ 12h10 đến 14h10) và buổi tối (từ 19h10 đến 23h10), bạn có thể tham gia hoạt động đua thuyền rồng nhưng khi vào đấu trường nhớ không mang theo vật phẩm nào trừ một chiếc thuyền rồng và ngoại trang

Có rất nhiều cờ với nhiều màu sắc và bảo rương được đặt trong trường đấu. Trong quá trình thi đấu (chạy một vòng từ điểm xuất phát về đích) bạn cần phải lưu ý, nếu liên tục vượt qua 2 cây cờ, bạn sẽ nhận được hiệu quả bất ngờ. Chẳng hạn, lần vượt qua cổng màu đỏ và màu xanh có thể khiến tuyển thủ hạng 1 choáng 2 giây, đồng thời vượt qua cờ đỏ, vàng, xanh sẽ nhận hiệu quả có lợi. Ngược lại, việc vượt qua cờ cam và cờ tím lại nhận được hiệu quả bất lợi. Thỉnh thoảng trong trường đấu còn xuất hiện bảo rương. Khi mở bảo rương bạn sẽ nhận được nhiều hiệu quả ngẫu nhiên tùy thuộc vào sự may mắn. Việc mở bảo rương hay không tùy thuộc vào quyết định của bạn. Điều đặc biệt đáng lưu ý là nếu bạn ra trước khi có thông báo thì coi như trận đấu của bạn bị hủy bỏ.

Khi về đích, bạn nhận được kết quả thi đấu và phần thưởng điểm tích lũy. Phần thưởng điểm tích lũy nhận tại Long Chu Sứ Giả. Bạn có thể nhận trực tiếp hoặc dùng điểm tích lũy để đổi phần thưởng. Các thông tin sẽ được cập nhật tại trang chủ: http://volam2.zing.vn.

Huỳnh My



KHÁT NHÂN LỰC

Game là thị trường mở có sức hút lớn đối với lực lượng lao động nghệ thuật-công nghệ trên đất Mỹ.

Công ty nào cũng cần người

Hiện ở Mỹ, khi ngành công nghiệp game đang phát triển mạnh mẽ, nhu cầu tuyển dụng cũng tăng lên tương ứng. Các hãng phát triển game không chỉ cần các tay lập trình kỹ năng cao mà còn đang thu nhận các anh tài về thiết kế và đồ họa, âm thanh.

Vị trí kỹ sư (engineer) hay các lập trình viên kỹ năng cao đứng đầu danh sách tuyển dụng của các hãng. Một chuyên gia nhân sự game cho biết nguyên nhân nhu cầu tăng cao là do các trò chơi điện tử ngày càng trở nên phức tạp trong khi số lượng người học làm game ngày càng ít đi. Vì vậy, tất cả các hãng phát triển hiện đang mở cửa chào đón các kỹ sư game thuộc mọi cấp kinh nghiệm. Tổng giám đốc một công ty game ở Chicago, Mỹ cho biết: "Thật khó để tìm được người có kinh nghiệm phát triển game trên các hệ console next-gen bởi vì Xbox, PlayStation hay Wii cũng chỉ mới ra thị trường vài năm. Hiện trên thị trường không có nhiều nhân lực kinh nghiệm về console rảnh rỗi".

Blizzard Entertainment cũng cần nhiều kỹ sư và hơn thế. Nhu cầu của hãng bao gồm các vị trí về xử lý nghệ thuật (art), hoạt ảnh (animation), CNTT, thiết kế (game and level design), quản lí cộng đồng (community management) và phát triển sáng tạo (creative development). Điều đáng chú ý là 3 vị trí hàng đầu thể hiện sự chuyên môn hóa cao độ như các họa sĩ về hoạt ảnh (chuyên về key-frame), môi trường (vẽ tay, không dùng normal map) hay thiết kế nhân vật (chỉ vẽ tay và phong cách hóa). Trong lĩnh vực thiết kế, hãng này cần tuyển các tay thiết kế màn và cấp độ chơi (level designer), thiết kế game (chuyên thiết kế các nhiệm vụ, chủng tộc, hệ thống nhân vật, vũ khí...) và thiết kế cân bằng game (game balance designer). Đây là một vị trí đòi hỏi phải có sự hiểu biết về các kiểu chơi game thi đấu cũng như kinh nghiệm thi đấu game chuyên nghiệp. Trong lĩnh vực kỹ thuật-công nghệ game, Blizzard đang tìm kiếm các tay lập trình công cụ (tool programmer) - những người tạo ra các công cụ như art tool, plug-in, công cụ biên tập v.v.; cũng như các vị trí về lập trình đồ họa và lập trình cơ sở dữ liệu.

Các nữ họa sĩ 3D tại studio của Glass Egg, một công ty có gia công đồ họa cho thị teường game Mỹ

Tinh thần làm việc nhóm và nhiệt huyết

Nhìn chung, hãng phát triển nào cũng cho rằng lý tưởng nhất là tìm được những con người yêu game - những người mà " lập trình hay thiết kế, vẽ nhân vật trong lúc rảnh rỗi chỉ vì đam mê và cảm hứng. Đó là những người có kỹ năng, kinh nghiệm thực tiễn và luôn cập nhật tri thức công nghệ game mới nhất", theo như lời một chuyên gia.

Tuy nhiên, theo các giám đốc nhân sự, nếu những tài năng không thể hòa nhập với cộng đồng nhân viên trong hãng thì họ khó tồn tại trong tổ chức. "Một tài năng là người biết hợp tác hay chỉ như con bò mộng quật phá trong quầy tạp hóa của người Hoa?", giám đốc một hãng game nhận xét, "một tay sản xuất (producer) có thể làm xong một tựa game mà không quan tâm đến người khác. Nhưng sẽ không có ai cộng tác với anh ta lần thứ 2. Chúng tôi không cần những người như vậy".

Theo đại diện các hãng game, họ chủ yếu quan tâm đến những người "có cảm hứng và muốn tạo ra những tựa game vĩ đại". "Nếu một ứng viên muốn tham gia vẽ tay môi trường của World of Warcraft nhưng chỉ có kinh nghiệm về game đua xe thì chúng tôi vẫn xem xét", đại diện của Blizzard cho biết.

Nhưng các nhà phát triển không chỉ tuyển nhân sự làm game một cách chung chung mà đôi khi còn phải theo... giới tính. Đại diện của EA cho biết : "Dòng game The SIMS của chúng tôi có tỷ lệ người chơi là nữ giới

Nhân viên của công ty Game Loft, một công ty chuyên gia công game hệ di động, trong lễ trai trương văn phòng mới tại Etown 2, TP.HCM.

hơn 50%. Và để có thể tiếp tục thu hút nữ game thủ, chúng tôi cũng phải đảm bảo các nhóm phát triển game cũng 'nặng' về giới nữ hơn".

Nghề game: Không chỉ là chức danh

Nhiều ý kiến cho rằng bản thân ngành công nghiệp game chưa hoàn toàn chuẩn hóa được các chức danh hay vị trí công việc. Nội dung mô tả công việc của vị trí nghệ sĩ kĩ thuật (technical artist) giữa các nhà phát triển có thể khác nhau - đây cũng là "cơn nhức đầu dai dẳng" mà các nhà tuyển dụng và "săn đầu người" từ lâu phải chịu đựng. Cách định "giá" nhân lực của họ là dựa vào các kỹ năng mà người đó có chứ không dựa vào chức danh.

Đại diện một studio ở Mỹ cho biết mỗi nhà phát triển có một hệ thống chức danh riêng. Và các nhà quản lý studio thường phân loại nhân viên theo kỹ năng.

Trong quá trình tuyển dụng, một yếu tố các nhà phát triển quan tâm là ứng viên thuộc nhóm người có xu hướng phát triển nghề nghiệp đa năng (generalist) hay chuyên sâu (specialist). Theo các nhà quản lý phát triển game, việc lựa chọn người đa năng hay chuyên sâu tùy thuộc vào qui mô các dự án. Ở Blizzard, các nhóm nhỏ cần người đa năng trong khi các nhóm lớn hơn cần đến đến các tay chuyên sâu.

Một hãng phát triển game cho biết họ cần người có một vài kỹ năng mạnh hơn là những người cái gì cũng biết (mà thực ra cái gì cũng không biết) hay những người chỉ rành 1 kỹ năng nào đó: "Khi công ty chúng tôi khởi nghiệp vào 1994, trong 10 năm sau đó, chúng tôi có dưới 40 nhân sự và ai cũng thuộc tuýp người đa năng. Tuy nhiên, kỹ thuật phát triển game ngày càng phức tạp. Chúng tôi hiện có khoảng 160 nhân viên và nhu cầu sử dụng các chuyên viên càng tăng. Thực tế, hiện tại, chúng tôi không muốn thuê những người chỉ biết 1 việc như chuyên viên dựng mô hình (modeler) hay nghệ sĩ vẽ họa tiết (texture artist). Những ai có khoảng 2 hay 3 kỹ năng mạnh thì sẽ có nhiều cơ hội được tuyển dụng hơn".

Chỗ đứng của Hollywood

Những ai đang làm cho Hollywood nay lại có thêm nhiều cơ hội trong ngành game. Các nhà văn, nhà biên kịch, nghệ sĩ lại thường xuyên xuất hiện trong các studio game. Ngành game trở thành một điểm đến mới khi các ngành điện ảnh và âm nhạc diễn ra các cuộc lãng công hay đình công đòi tăng lương.

Đại diện một hãng game cho biết: "Ngành âm nhạc thu thanh hiện khó kiếm tiền. Và các nhạc sĩ tiếp cận các công ty game vì ngành game mang lại một lượng thính giả mới".

Không chỉ thuê người từ lĩnh vực điện ảnh, các hãng game còn thuê người thuộc các lĩnh vực khác như các lập trình web và các tay viết truyện, kịch bản để tham qia quá trình sáng tạo. Tuy nhiên, vẫn có sự khác biệt giữa những người thuộc các ngành công nghiệp khác nhau cùng làm game.

Nỗi lo gia công game

Đem việc ra nước ngoài là điều các quốc gia phát triển không mong muốn. Nhưng trong bối cảnh toàn cầu hóa, khi cạnh tranh gia tăng, đây là biện pháp giảm chi phí đầu vào. Theo một số nhà phát triển, bên gia công thậm chí còn có thể làm nhanh hơn, tốt hơn và hiệu quả hơn bên thuê gia công.

Mỗi một hãng phát triển đều có chiến lược thuê ngoài gia công từ thấp đến cao. Blizzard không thuê gia công các công đoạn phát triển; thay vào đó, công ty này "thích" thuê nhân viên toàn thời gian. Hay Insomniac chỉ thuê gia công phần nhạc game. Một nhà phát triển khác, Wideload, lại có chiến lược "nhóm nòng cốt nhỏ". "Vấn đề cho các hãng phát triển là khi bạn khởi nghiệp, bạn chỉ cần một số ít nhân lực. Nhưng khi đến lúc có nhiều việc hơn hay phải tăng tốc giải quyết khối lượng lớn công việc thì bạn lại cần nhiều nhân lực hơn. Còn khi bạn đã có một lượng lớn nhân lực sau khi kết thúc dự án mà dự án kế tiếp lại rất nhỏ thì ai đi, ai ở?", đại diện của Wideload cho biết. Đó là lý do vì sao hãng này chỉ giữ 1 nhóm chuyên gia nòng cốt và khi có thêm việc họ sẽ thuê ngoài gia công.

BẰNG PHI

Những vị trí công việc trong ngành công nghiệp game và mức lương trung bình tại Mỹ

	Vị trí	Mức lương trung bình/ năm tại Mỹ (USD)
1	Lập trình (Programming)	83.000
2	Mỹ thuật và hoạt ảnh (Art and animation)	67.000
3	Thiết kế game (Game design)	64.000
4	Sản xuất (Production)	79.000
5	Kiểm soát chất lượng (Quality assurance)	39.000
6	Âm thanh (Audio)	73.000
7	Kinh doanh và tiếp thị (Business and marketing)	102.000

BẠN MUỐN LÀM GAME?

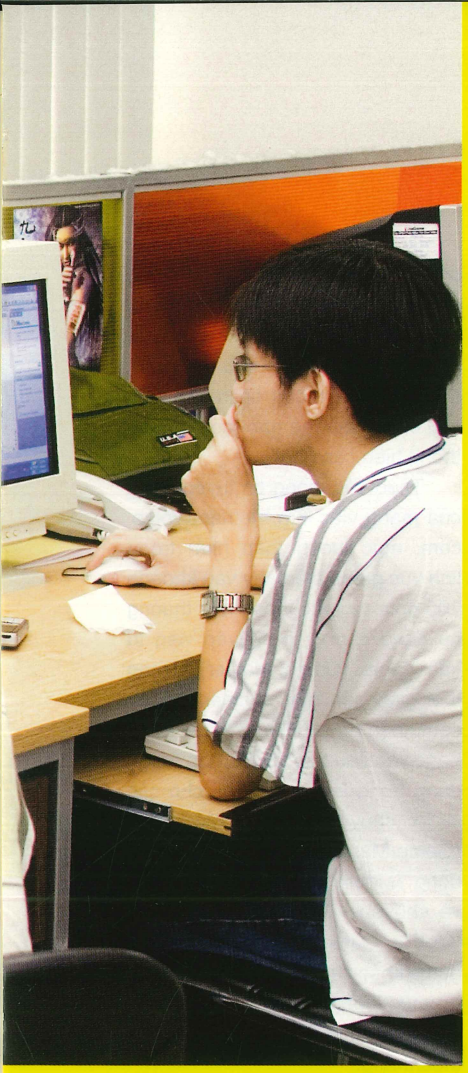
Thị trường game Việt Nam hiện có nhiều công việc để các bạn trẻ lựa chọn.

Mạnh phát hành

Phát hành trở thành hoạt động mạnh mẽ nhất của ngành game Việt Nam. Nhiều hãng phát hành đã xuất hiện (VinaGame, Asiasoft, FPT Online, VDCNet2E, Saigontel, Intecom VTC Game, Quang Minh DEC, Cyberworld...). Đến nay, đã có khoảng chục game trực tuyến nhiều người chơi (MMOG) bị khai tử để nhường sân cho các MMOG khác. Kể từ 2004, sau khi VinaGame công bố phát hành Võ Lâm Truyền Kỳ, thị trường MMOG từ non trẻ đã trở thành thị trường đông đúc và cạnh tranh cực kỳ khốc liệt.

Sự phát triển của dịch vụ game trực tuyến đã mở ra một thị trường lao động mới. Trong khi nghề game thủ chuyên nghiệp có thể nói là vẫn còn rất sơ khai thì các vị trí công việc trong ngành phát hành game đã định hình và ngày càng chuyên sâu. Hiện nay, không ít các cao thủ eSports đang đầu quân cho các hãng phát hành game. Chẳng hạn, Trần Thanh Vy (cao thủ Fifa thuộc clan 3H) hay proA.ThuocLao Lê Thanh Hà (cao thủ Starcraft II) hoặc Lara Nguyễn Quốc Bảo (cao thủ CounterStrike)...

Theo VinaGame, hiện mảng kinh doanh phát hành của công ty này gồm 7 bộ phận chính liên quan trực tiếp tới quá trình phát hành một sản phẩm game ra thị trường. Đó là: SO (System Operation) – Điều hành hệ thống; SD (Software Development) – Phát triển phần mềm; GO (Game Operation) – Điều hành game; Marketing – Tiếp thị; Sales – Kinh doanh, phát triển thị trường; CO (Communications) – Truyền thông; CS (Customer Services) – Dịch vụ khách hàng. Trong đó có một số vị trí luôn thu hút được các bạn trẻ đam mê game cũng như giải trí trực tuyến như: Thiết kế web, phát triển server, kỹ sư hệ thống, thử nghiệm viên (game tester), lập trình viên,



chuyên viên phát triển game, thiết kế đồ họa, họa sĩ phác thảo 3D, chuyên viên kinh doanh, nhân viên hỗ trợ khách hàng, v.v... Hiện nay VinaGame đã có khoảng 1.100 nhân viên chính thức.

Chóm phát triển

Trong một lần họp mặt với giới game thủ đầu năm 2008, ông Trương Gia Bình, chủ tịch HĐQT công ty FPT và là chủ tịch hiệp hội Phần Mềm Việt Nam (VINASA) cho biết ngành công nghiệp nội dung số (trong đó có ngành game) là một trong những mục tiêu phát triển mà Việt Nam cần tập trung mạnh. Tuy Việt Nam chỉ chủ yếu làm gia công phần mềm nhưng cũng đã có tên trên bản đồ thế giới. Gia công game thực chất cũng là gia công phần mềm và CNTT. Nhưng đến nay, có lẽ ngành game Việt Nam cũng chỉ có tên trên bản đồ gia công chứ chưa thể làm được các trò chơi hoàn chỉnh và xuất khẩu ra thế giới.

Nhân lực phát triển Thần Long Tiên Sứ (T0812)

Dự kiến vào cuối tháng 6 hay tháng 7/2008, trò chơi Thần Long Tiên Sứ do VinaGame phát triển sẽ được thử nghiệm nội bộ (closed beta). TGVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn ông Đặng Hồng Quang, giám đốc phụ trách Game Studio của VinaGame.

Để phát triển trò chơi T0812, Game Studio của VinaGame đã tuyển những vị trí công việc cụ thể nào?

Về mỹ thuật, chúng tôi tuyển các họa sĩ 3 chiều (3D artist), 2 chiều (2D artist) vì T0812 là 1 game có nhân vật 3 chiều nhưng môi trường là 2 chiều, giống như Võ Lâm Truyền Kỳ 2. Ngoài ra, còn có các vị trí như họa sĩ phác thảo (concept artist) và họa sĩ giao diện (UI artist). Về hoạt ảnh, có vị trí chuyên viên hoạt ảnh (animator), hay họa sĩ flash (flash artist). Về nội dung, có người viết nội dung, cốt truyện (content writer); nhân viên thống kê giữ vai trò thống kê số lượng và mối quan hệ, vị trí giữa các món đồ, quái vật, NPC trong game...; ngoài ra còn có level editor là các chuyên gia thiết kế bản đồ, nhiệm vụ, tính năng. Nhóm lập trình bao gồm lập trình client, lập trình giao diện. Đó chỉ là sơ nét các vị trí chính. Trong từng nhóm, còn có nhiều vị trí công việc chi tiết hơn.

Khi studio phát triển T0812, những vị trí công việc nào khó tìm?

Đó là các vị trí kỹ thuật: họa sĩ 3 chiều, họa sĩ phác thảo. Họa sĩ 3 chiều khá nhiều do Việt Nam đã có những công ty gia công đồ họa. Họa sĩ phác thảo khó tìm vì họ phải tưởng tượng và vẽ thể hiện theo mô tả của nhóm thiết kế game. Chẳng hạn, có một nhiệm vụ là đi tìm thanh bảo kiếm của vua Lê Lợi; để tìm được thanh kiếm, bạn phải gặp một vị tướng phong trần, lớn tuổi - họa sĩ phác thảo phải tự thể hiện được hình dung của vị tướng này. Trong giai đoạn đầu, dự án game không cần tuyển nhiều vị trí lập trình. Tôi không cho rằng vị trí lập trình quá khó đối với dự án T0812. Một vị trí thiết kế game (game design) là rất khó.

VinaGame phát triển T0812 với bao nhiêu nhân sự? Studio có gặp khó khăn trong việc giữ nhân sự?

Tổng cộng là 30 người thuộc nhiều nhóm chuyên môn khác nhau. Tuy nhiên, nhân sự của Game Studio của công ty chúng tôi không chỉ được dùng cho dự án T0812 mà còn 2 dự án khác. Ngoài Bắc, VinaGame cũng có thêm 1 Game Studio nữa. Chúng tôi không gặp nhiều khó khăn trong việc giữ người. Việc nhân sự không đủ khả năng và phải "ra đi" sau quá trình thử việc thì có. Qui trình tuyển dụng của chúng tôi đều thông qua website (kiemviec.com, vietnamworks.com) cũng như thông qua quan hệ cá nhân. Chúng tôi cũng đã mở thêm 1 hướng là tuyển trực tiếp từ các trường đại học.

Dịch thuật có phải là 1 vị trí công việc chính thức trong VinaGame hay chỉ mang tính sự vụ (sau khi dịch xong thì chuyển sang làm việc khác)? Ví dụ, Sudden Attack cần bao nhiêu người dịch, trong bao lâu, dịch Hàn-Việt hay Anh-Việt?

VinaGame đã tự xây dựng cho mình một đội ngũ nhân viên dịch thuật làm việc toàn thời gian. Hiện đội ngũ dịch thuật này trực thuộc nhóm Bản Địa Hóa (Game Localization) – thuộc bộ phận Game Studio của VinaGame. Game Biệt Đội Thần Tốc đã được dịch thuật từ tiếng Hàn sang tiếng Việt và có 3 chuyên viên dịch thuật dành riêng cho dự án này.

Ông có thể cho biết T0812 dùng engine gì để xây dựng trò chơi? Phần mềm thể hiện hoạt ảnh?

Chúng tôi sử dụng engine của hãng ObjectSoftware. Để xử lý hoạt ảnh, chúng tôi dùng Autodesk 3dsMax.

Cám ơn ông về thông tin nhân lực trong Game Studio của VinaGame. Như vậy, dự kiến tháng 7/2008, game thủ Việt Nam có thể thử nghiệm Thần Long Tiên Sứ?

VinaGame sẽ còn phải trải qua nhiều thủ tục để trò chơi được bộ Thông Tin - Truyền Thông duyệt. Chúng tôi hy vọng sẽ hoàn tất mọi thủ tục và được Bộ tạo điều kiện để có thể mang trò chơi đậm chất Việt đến cho giới game thủ Việt Nam.

Đến nay cũng đã xuất hiện khá nhiều công ty game. Có thể kể tên một số hãng như GlassEgg, GameLoft, VinaGame, 3D Bridgade, Curious Development, Punch, VC Corp, Run System... Dù sao thì ngành gia công và phát triển game cũng đang chờ sự xuất hiện vào tháng 6 tới của trò chơi Thần Long Tiên Sứ, kết quả của dự án phát triển game T0812 tại studio miền Nam Việt Nam của VinaGame.

Ngành gia công và phát triển game cũng có nhu cầu tuyển dụng nhiều nhân lực. Chẳng hạn, công ty GlassEgg chủ yếu tuyển các họa sĩ 3 chiều (3D artists). Nhắm đến một tương lai tuyển dụng "dài hơi", bên cạnh việc tái đào tạo nhân viên mới, theo ông Nguyễn Hoài Nam - giám đốc kỹ thuật, GlassEgg cũng đã mở thêm 1 website để phổ biến và trao đổi tri thức đồ họa 3D tại *www.hoc3d.com*.

Lương 3 triệu/tháng trở lên

Hiện ngành game tuyển dụng rất nhiều vị trí từ thấp đến cao, từ yêu cầu không biết gì về game đến những yêu cầu phức tạp, không chỉ hiểu biết về game mà còn phải biết thiết kế và quản lý.

Ngành game cũng là nơi thử thách của không ít nghề nghiệp như nghề quan hệ cộng đồng (PR), quản lý cộng đồng (community manager) hay chuyên viên tư vấn game (game master). Trưởng nhóm PR của 1 công ty phát hành game tại TPHCM cho biết: "Thử thách lớn nhất đối với những người trẻ làm PR dù ở bất cứ lĩnh vực nào chính là khả năng sáng tạo, sự linh hoạt và phản ứng nhanh. Bởi xử lý khủng hoảng mỗi khi có thông tin xấu là công việc quan trọng và thường xuyên của người làm PR, kể cả bạn làm PR nội bộ cho doanh nghiệp hay bạn ở công ty PR được thuê mướn. Bạn phải quản lý được thông tin khủng hoảng, đưa ra thông cáo báo chí, tổ chức họp báo, sắp xếp các buổi phỏng vấn để báo chí có những thông tin cho bài viết và phản ánh đúng, không đưa tin lệch lạc, bất lợi cho công ty. Cố vấn cho ban giám đốc nên đưa thông tin ra với báo chí, công luận thế nào tạo được sự thông hiểu cao nhất".

Theo các thông tin tuyển dụng của mạng việc làm VietnamWorks.com, mức lương thấp nhất trong lĩnh vực game hiện nay vào khoảng 200 đôla và mức lương này thường áp dụng cho vị trí chuyên viên tư vấn game (Game Master). Trong thời gian gần đây, VietnamWorks.com nhận được nhiều đơn đặt hàng hoặc yêu cầu từ phía các nhà tuyển dụng trong lĩnh vực game cho các vị trí: chuyên viên tư vấn game (Game Master), lập trình trò chơi di động (Mobile Game Programmer) và chuyên viên thử nghiệm game (Mobile Game Tester). Các hãng game khác cũng có câu trả lời tương tự: mức lương tối thiểu của 1 nhân viên game thường vào khoảng 3 triệu/tháng.

Một nhân viên kinh doanh (từng là game thủ) của 1 nhà phát hành lớn của Việt Nam cho rằng để làm việc tốt tại công ty game thì tối thiểu

Thiết kế nhân vật cho game thế hệ mới

Ngày 14/5/2008, ông David Coleman, chuyên gia cao cấp của hãng game Electronic Art đã trò chuyện với giới làm game Việt về "Tạo dựng nhân vật cho các game thế hệ mới".

Ông Coleman đề cập tới các vấn đề cơ bản trong tạo dựng nhân vật như dựng xương, tóc, da, quần áo, cử động, tương tác với môi trường, chiếu sáng..., đặc biệt là những kỹ thuật giúp game và nhân vật trong game trở nên thật hơn, sống động hơn đến từng chi tiết.

Theo Coleman, các công nghệ mới cung cấp cho nhà thiết kế nhiều công cụ để dễ dàng tạo ra hình ảnh ấn tượng hơn, nhưng đồng thời yêu cầu của người chơi cũng ngày càng cao khiến công việc của các nhà phát triển game gặp những thách thức lớn.

Một trong những điểm ông Coleman nhấn mạnh là sự tương tác giữa các nghệ sĩ và kỹ sư phần mềm trong quy trình sản xuất game. Trong quá khứ, việc sản xuất game thường do các kỹ sư phần mềm cầm trịch. Các nghệ sĩ thường không nắm được cách các lập trình viên tạo ra sản phẩm game, họ làm việc tách biệt rồi chuyển kết quả công việc cho các lập trình viên sử dụng. Do vậy, các sản phẩm game thường có chất lượng nghệ thuật yếu, mắc nhiều lỗi về mỹ thuật. Game thế hệ mới phải đáp ứng những đòi hỏi khắt khe hơn về mặt nghệ thuật, do đó nghệ sĩ và kỹ sư phần mềm phải cộng tác với nhau một cách khăng khít nhất để tạo ra những game đáng chơi.

Buổi nói chuyện do trung tâm Đào Tạo Mỹ Thuật Đa Phương Tiện FPT-Arena tổ chức.

phải có "tinh thần gamer". Theo nhân viên này, một khó khăn cho những nhân viên kinh doanh là do ngành trò chơi trực tuyến (game online) rất mới ở VN (so với các nước khác) nên 1 nhân viên thường cái gì cũng phải làm. Chẳng hạn, mặc dù bán thẻ game, nhân viên kinh doanh vẫn phải biết về kỹ thuật, nhập dữ liệu vào hệ thống, làm báo cáo, v.v... Hiện nhân viên này có mức lương 4,5 triệu/tháng. Tuy anh hài lòng với mức lương này cho công việc hiện tại nhưng vẫn đang theo đuổi 1 khóa đào tạo về tiếp thị để sau này có thể được tăng lương hay chuyển sang công việc mới.

YÊN KHÊ

Nơi để thử sức và khám phá

TGVT-Thế Giới game đã có cuộc phỏng vấn ông Nguyễn Lê Trung - giám đốc đối ngoại của nhà phát hành Asiasoft Việt Nam về các vị trí công việc liên quan đến hoạt động phát hành game.

Asiasoft có thể cho biết về các chức danh công việc mà Asiasoft tuyển để phục vụ cho việc phát hành các game trực tuyến nhiều người chơi (MMOG) của công ty?

Trái với quan niệm chung, công ty game online trên thực tế là doanh nghiệp rất dồi dào về nguồn nhân lực với nhiều phòng ban và chức năng. Một số phòng ban điển hình bao gồm: Kế toán và tài chính; bán hàng và phân phối; marketing - PR và quảng cáo; chăm sóc khách hàng; phục vụ game (game master); lập kế hoạch (game planning); thiết kế đồ họa (graphic design); lập trình ứng dụng (application programing); nhân sự; pháp chế... Công ty Asiasoft luôn có những vị trí trống thích hợp trong tất cả các phòng ban. Tuy nhiên, vị trí cần tuyển thường xuyên nhất là nhân sự lập kế hoạch, phục vụ game, tiếp thị, lập trình ứng dụng..., nhất là khi phát hành game mới.

Trong các vị trí này thì những vị trí nào khó tuyển nhất? Vì sao?

Lập kế hoạch game và tiếp thị là 2 phòng mà chúng tôi gặp khó khăn khi tuyển dụng vì ứng cử viên thiếu chuyên môn về thị trường game online; một phần cũng vì đây là một ngành công nghiệp vẫn còn khá mới mẻ ở Việt Nam. Không chỉ đơn thuần là đã từng chơi game thì bạn có thể trở thành game planning, mà còn phải đòi hỏi kiến thức về game cũng như khả năng quản lý sản phẩm này. Đối với công việc tiếp thị, game là sản phẩm rất khác những sản phẩm khác như dầu gội đầu, mỹ phẩm, đồ uống, thực phẩm... Vòng đời của game thường rất ngắn, chỉ trong vòng 1 đến 2 năm và tối đa là 3 năm. Vì thế, quản lý tiếp thị đòi hỏi nền tảng cơ bản rất vững về tiếp thị và những kinh nghiệm để áp dụng vào thực tế của ngành game. Thông thường, nếu game của bạn không thành công trong vòng 6 tháng sau khi phát hành, không được cộng đồng đón nhận thì sau đó game này sẽ rất ít có cơ hội thành công. Cho nên bạn chỉ có 6 tháng để triển khai kế hoạch giới thiệu game. Do đó, bất cứ ai yêu thích tốc độ, sự năng động và muốn thấy liền kết quả công việc đầu tư thì công ty game là chỗ thích hợp để bạn thử nghiệm và cống hiến.

Vị trí công việc nào đông nhất trong Asiasoft?

Game master và game planning là phòng có nhiều nhân viên nhất vì nó liên quan đến rất nhiều chức năng chuyên ngành như cộng đồng, nội dung, lên kế hoạch các sự kiện, điều hành game, hỗ trợ người chơi, thử nghiệm game...

Asiasoft có đánh giá gì về thị trường nhân lực game VN?

Vì lĩnh vực công nghiệp game online vẫn còn khá mới mẻ ở Việt Nam, do đó kỹ năng chuyên môn của nhân lực tại đây vẫn còn thấp và cần cải thiện, nâng cao hơn dù họ có niềm đam mê game. Cho đến bây giờ, hầu hết nhân viên trong các công ty game vẫn là các game thủ. Điều mà doanh nghiệp về game online cần là tính chuyên nghiệp cộng với chuyên môn trong lĩnh vực này, sự sáng tạo để có thể vận hành tốt ngành công nghiệp game. Tuy nhiên, do đây là ngành mới nên cũng hứa hẹn nhiều cơ hội, thú vị và hấp dẫn; môi trường làm việc cũng rất năng động, trẻ trung và vui nhộn. Nếu bạn còn trẻ, yêu thích làm việc năng động, sáng tạo, linh hoạt và có đam mê về game, được đào tạo tốt cũng như muốn thử sức bước lên những nấc thang nhanh chóng trong nghề nghiệp thì đây là ngành công nghiệp dành cho bạn. Công ty game online sẽ ngày càng phát triển lớn mạnh hơn, những cơ hội thành công dành cho bạn cũng rất cao.

DualShock
10 năm đồng hành cùng game thủ

Game thủ chơi console chắc chắn không lạ lẫm gì với cái tên DualShock. Có thể nói không ngoa rằng các hệ máy PlayStation (PS) của Sony sẽ chẳng đạt được thành công đến thế nếu không có sự đóng góp của tay cầm DualShock. Ra đời cách đây 10 năm, DualShock đã trở thành nền tảng phát triển cho hệ thống điều khiển của game console. Hoàn toàn khác xa với tay cầm D-pad cho những hệ máy nền 2D, DualShock đã mang đến cuộc cách mạng trong thời buổi chuyển giao và đánh dấu sự thống trị của game 3D. Trên 3 hệ máy lớn là PlayStation, Nintendo 64 và Saturn, DualShock với hệ thống analog thực sự chứng minh được tính ưu việt khi đem lại cảm giác game trong không gian 3 chiều.

Năm 1996, Nintendo 64 là hệ máy đầu tiên sử dụng tay cầm analog. Đến mùa thu năm đó, Sega mới cho ra mắt tay cầm cho game 3D. Sony còn chậm chân hơn khi đợi tới mùa thu năm 1997 mới cho ra mắt tay cầm Dual Analog ở Nhật và sau đó là Bắc Mỹ vào tháng 8 cùng năm.

Tuy cả 3 hãng đều đã có tay cầm analog nhưng đều bỏ lỡ mất một phần rất quan trọng cho game 32-bit: đó là Rumble – tính năng rung. Ngay lập tức, Nintendo lại dẫn đầu trong việc nắm bắt công nghệ khi cho ra lò Rumble Pak với khả năng rung cho hệ Nintendo 64 và nhận được phản hồi tích cực. Đây thực sự là cú hích khiến Sony quyết tâm phát triển tay cầm Dual Analog thành DualShock với tính năng rung linh hoạt theo ngữ cảnh game. Đây là nền móng vững chắc cho hơn 2000 tựa game sau này của PS2.

DualShock mang sự kết hợp của hai tính năng ưu việt cho game 3D là hai thanh analog và hai mô-tơ rung. Hai thanh analog được làm bằng cao su thay vì nhựa ở Dual Analog. Những tính năng này nhanh chóng được phát huy cùng những tựa game kinh điển như Tekken 3, Spyro of Dragon. Game đầu tiên sử dụng DualShock là Ape Escape (1990).

Ape Escape (1999)

Khi "lên đời" cho PS thành PS2, Sony đã đưa thêm những tính năng cho DualShock. Hầu hết các nút số đều được thay bằng tính năng analog, ngay cả 4 nút có biểu tượng quen thuộc. Không giống những thế hệ trước, DualShock đã trở thành tiêu chuẩn cho toàn bộ hệ thống điều khiển của PS2. Nhờ có sự tiện lợi của nó mà thành công nhanh chóng đến với PS2. DualShock cũng vì thế mà hiên ngang trở thành biểu tượng cho hệ máy console và thậm chí chung cho tất cả game video.

Cùng với sự phát triển của hệ máy next-gen PS3 là sự ra đời của một thế hệ DualShock mới mang tên Sixaxis. Vẫn giữ vóc dáng quen thuộc của DualShock 2 nhưng lại không có hỗ trợ rung và thay vào đó là hệ thống điều khiển cảm ứng tương tự như của hệ máy Wii. Trong khi Sony không cho biết cụ thể chi tiết này, rất nhiều người có liên quan cho rằng quyết định bỏ chế độ rung của DualShock là do Sony dính vào một vụ kiện với hãng Immersion. Hãng này kiện cả Microsoft và Sony ra toà vì xâm phạm bản quyền sáng chế tính năng rung của họ. Immersion sáng chế ra hệ thống rung năm 1995 trước khi tay cầm Xbox và DualShock 1 ra đời. Microsoft nhanh chóng mua lại Immersion. Sony đã chậm chân và phải bồi thường 90 triệu USD thôi thời ngừng việc cung cấp dòng DualShock cho thị trường. Mặc dù vậy, Sony cũng có được thoả thuận với Immersion tháng 3 năm 2007. Sony đồng ý trả khoản bồi thường và sẽ tiến hành thoả thuận mua bán công nghệ của Immersion cho thế hệ tay cầm mới. Kết quả là Sony công bố thông tin về Sixaxis cuối năm 2007. Mặc dù chậm nhưng cuối cùng thế hệ DualShock 3 ra mắt tại Mỹ, có khả năng tương thích khá với những tựa game PS3.

Tay cầm mới DualShock 3

Không phải ngẫu nhiên mà thế hệ DualShock lại có tầm quan trọng lớn như thế trong thế giới game. Giới chuyên môn nhận xét DualShock là sự kết hợp tài tình giữa tính năng và thiết kế. Bạn có thể dễ dàng cảm nhận độ giật của súng với chế độ rung, hay thực hiện những pha đảo bóng điêu luyện với analog. Hiệu quả của nó thể hiện không chỉ trong game mà còn đối với bản thân game thủ. Thiết kế của Sony hạn chế tối đa những cảm giác khó chịu, tê mỏi khi chơi nhiều giờ liên tục. Đối với cộng đồng game thủ, chắc chắn DualShock đã trở thành người bạn quen thuộc khi chinh phục những đường đua của Grand Turismo, những pha đấu súng kịch tính trong Black, hay tận hưởng sức mạnh của năng lực tâm trong Psycho Mantis. Mặc dù rất cố gắng nhưng Nintendo hay Microsoft thực sự có thể "lật đổ" được tượng đài DualShock của Sony.

VŨ ANH

King of Viet 2008

Siêu vô địch

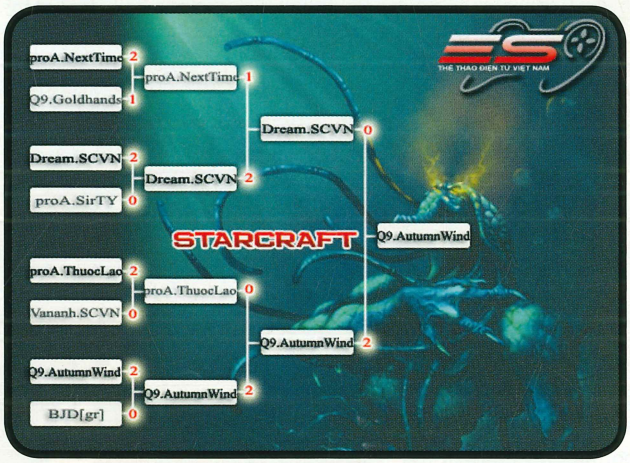
Từ ngày 19 đến 28/04/2008 vừa qua, giải King of Viet 08 (KOV 08) đã được Cổng Thông Tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam (ESVN) tổ chức. Đây là giải đấu gồm những game thủ có thành tích xuất sắc nhất của Việt Nam trong suốt năm 2007 và đầu năm 2008, những game thủ đang có vị trí cao ở BXH ESVN Ranking ở 4 bộ môn E-Sport: Warcraft III: Frozen Throne, Starcraft: Broodwar, FIFA Soccer 08 và PES 2008. Chính vì vậy, trong suốt một tuần thi đấu, các game thủ đã đem đến cho khán giả những trận so tài nảy lửa với chất lượng chuyên môn cao, đầy căng thẳng, kịch tính khi mà game thủ nào cũng muốn trở thành "Nhà vô địch của những nhà vô địch".

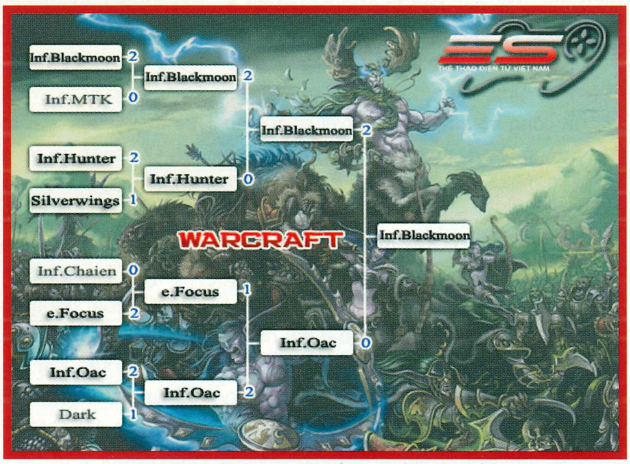
Kết quả, 4 vương miện đã được trao cho 4 game thủ xuất sắc nhất là: Blackmoon – Phan Văn Nam (Warcraft III), Q9) AutumnWind – Nguyễn Minh Tuệ (Starcraft), proA.Kidia – Phạm Hoài Nam (FIFA 08) và uNs|Batigol – Nguyễn Đức Quang (PES 2008).

Giải đấu KOV 08 đã được ESVN quyết định áp dụng thể thức thi đấu "online" chuyên nghiệp mà thế giới đang thực hiện khá phổ biến, đó là: BTC sẽ lên lịch thi đấu cho các vòng đấu tại giải, với mỗi vòng đấu sẽ có thời gian thi đấu theo quy định của BTC. Hai game thủ tự liên lạc để thi đấu với nhau qua các thông tin mà BTC cung cấp và có thể đổi được giờ thi đấu trong thời hạn mà BTC cho phép. Nếu đến giờ thi đấu mà game thủ không có mặt không có lý do chính đáng thì sẽ bị xử theo quy định của giải. Kết thúc trận đấu, cả 2 game thủ phải báo cáo kết quả và cùng xác nhận với BTC kèm Replays, Demo, Screenshot... trận đấu của mình, trọng tài sẽ thu thập kết quả và giải quyết các trường hợp phát sinh nếu có. Đây là cách thức đơn giản, hiệu quả, thuận tiện cho nhà tổ chức, game thủ, hơn hết là nâng cao ý thức, sự tự giác cho các game thủ trong khi thi đấu.

Giải đã đạt được những thành công nhất định khi ở 3 bộ môn Warcraft III, Starcraft, FIFA 08, các game thủ đều thực hiện nghiêm túc. Tuy nhiên, bộ môn PES 2008 chưa thể hiện được sự chuyên nghiệp khi một số game thủ đã không tự chuẩn bị các điều kiện thi đấu cho mình, ý thức chưa cao khi không tuân theo thể thức thi đấu mà BTC đề ra.

ĐĂNG THỊNH





PGT Series 2008
Giải ngoại hạng DotA Việt Nam

DotA hiện đang là một trong những game thi đấu thể thao điện tử được ưa chuộng trên toàn thế giới, đặc biệt là khu vực châu Á nói chung và Việt Nam nói riêng. Sau một thời gian ấp ủ, Cổng Thông Tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam ESVN (*www.esport.vn*) đã công bố sự kiện đặc biệt dành cho cộng đồng DotA, đó là hệ thống Premium Garena Tournament Series 2008 (PGT Series 2008).

PGT Series là hệ thống giải gồm 3 cấp thi đấu, thể hiện trình độ của các đội game:

PGT Series A: Dành cho 8 đội mạnh nhất Việt Nam

PGT Series B: Dành cho 16 đội hạng trung

PGT Season: Dành cho tất cả các đội game còn lại, nhằm tuyển chọn những đội game thăng hạng lên Series B.

PGT Series sẽ được tổ chức thi đấu theo dạng League, cuối mỗi mùa đấu, những đội chiến thắng sẽ giành được những phần thưởng xứng đáng, ngoài ra còn được lên thi đấu ở các hạng cao hơn. Ngược lại, các đội có thành tích thấp nhất cũng sẽ phải xuống hạng để nhường vị trí cho đội khác.

PGT Season 1

Để chuẩn bị cho PGT Series chính thức vào tháng 8, ESVN đã tổ chức vòng đấu tuyển chọn PGT Season và PGT Season 1 đã diễn ra trong tháng 4 vừa qua trên nền thi đấu là phần mềm Garena. Với hơn 40 đội đăng ký, BTC đã chọn ra 32 đội tham gia thi đấu để giành những phần thưởng từ Garena và các suất tham gia PGT Series 2008. Các trận đấu diễn ra sôi động từ ngày 23/04 với hàng nghìn lượt truy cập theo dõi và bình luận. Trận chung kết là cuộc so tài giữa hai đội game xuất sắc nhất đến từ hai miền Bắc Nam, đó là King Game và GD.

Cả hai đều là những đội rất mạnh trong làng DotA Việt Nam. Trong khi King Game là đội đoạt hạng nhất ADC Season II Việt Nam, thì GD nắm trong tay chức vô địch BKIT 2008. Kết quả cuối cùng, GD - các chàng trai đến từ TP.HCM đã giành chức vô địch PGT Season I với chiến thắng tuyệt đối 2-0; trả được món nợ bán kết ADC Season II với King Game.

Hạng	Đội
G	GD
G	King Game
G	NoWayOut & KoG

Kết quả PGT Season I

Chiến thắng tại PGT Season 1, GD và King Game cũng đã ghi tên mình vào danh sách 8 đội sẽ tham dự PGT SerieA mùa đấu đầu tiên cùng với 4 đội khác là: StarsBoba, Netviet, proA.DotA, Gmax-d2.

Diễn biến PGT Series 2008 sẽ được cập nhập trên *garena.esport.vn.*

PGT Season 2:

Dự kiến, PGT Season 2 sẽ được tổ chức vào tháng 6 để chọn 2 đội còn lại thi đấu tại PGT Series A. Ngoài ra, ban tổ chức cũng sẽ dựa vào thứ hạng của các đội tại 2 kì PGT Season đầu tiên để sắp các đội vào thi đấu tại PGT Series B.

Ngoài game thi đấu chính thức là DotA, tại PGT Season 2, dự kiến sẽ có thêm 2 môn thi đấu mới được đưa vào là DDay và Warcraft Melee Clanwar, và dự kiến các game thi đấu này cũng sẽ được đưa vào PGT Series A và B ở các mùa tiếp theo.

Với mục đích nhắm tới những người thường xuyên sinh hoạt trên Garena, PGT sẽ xây dựng một sân chơi dành riêng cho cộng đồng này.

Hy vọng trong tháng 6, khi các giải đấu lớn như EGT, ELS, WCG đang đến gần, PGT sẽ thu hút đông đảo người tham gia hơn nữa. Thông tin về những giải đấu tiếp theo sẽ được thông báo trên esport.vn và garena.esport.vn trong thời gian sớm nhất.

GARENA

Diễn biến PGT Series 2008 sẽ được cập nhập trên garena.esport.vn

CULPA INNATA	
PHÁT HÀNH	Strategy First
PHÁT TRIỂN	Momentum AS
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	2/11/2007
ESRB	Mature
CẤU HÌNH	PIII 800MHz; 512MB RAM; VGA 128MB; HDD 3,5GB; Windows XP/Vista
DUNG LƯỢNG	1 DVD

TỘI GỐC CULPA INNATA

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THỐNG NHẤT TOÀN THẾ GIỚI ĐỂ LÀM XÃ HỘI THÊM TỐT ĐẸP CHƯA CHẮC ĐÃ ĐÚNG KHI TƯ TƯỞNG VÀ HỆ THỐNG QUẢN LÝ CÓ TÍNH GÒ BÓ VÀ "BỆNH HOẠN"...

Thế giới tương lai không luôn là những điều gì đó còn mới lạ cho dòng văn học cũng như môi trường trong game, nhưng Momentum AS lại có cách tiếp nhận để làm cho nó trở nên lôi cuốn và hấp dẫn hơn. Dựa theo cuốn tiểu thuyết của nhà văn Alev Alati có tên Schrodinger's Cat, game Culpa Innata ra mắt như một minh chứng cho việc game hay phải có cốt truyện hấp dẫn.

PHÂN CHIA XÃ HỘI

Culpa Innata đưa bạn đến năm 2047, lúc này thành phố Adrianopolis, một trong những nơi thuộc hệ thống một chính phủ được gọi là WU (World Union – Liên minh thế giới), phát triển theo chủ nghĩa không tưởng. WU cũng giống

với xã hội mà nhiều nhà văn giả tưởng đã miêu tả khi chia tầng lớp người dựa trên những chỉ số do máy tính đo đạc căn cứ vào khả năng thu nhập tích lũy, còn được gọi là HDI (Human Development Index - Chỉ số phát triển con người). Theo đó mọi công dân đều có những vị trí và giá trị được xếp hạng trong xã hội từ người thông minh nhất đến người kém cỏi nhất. Dịch bệnh và tội phạm luôn luôn bị loại trừ.

Các khu vực khác trên thế giới không thuộc WU, thì hình thành nên Rogue States (RS), về mặt bản chất nó giống với thế giới hiện tại của chúng ta. RS được thể hiện là nơi có những khu vực "chưa được khám phá", là nơi ở của những người dân nghèo, vốn không được lựa chọn cho WU. Ở những nơi này có những nguồn khoáng sản tự nhiên, là nguồn lợi cho WU, vì thế cuộc sống ở đây luôn chịu sự bóc lột từ WU. Cũng bởi thế mà rất nhiều người sống ở RS muốn một cuộc sống tốt đẹp hơn trong WU, và họ đã tham gia vào các học viện cho người nhập cư. Họ được xem các đoạn phim để hiểu về chế độ cũng như nguyên nhân hình thành của WU.

NHÂN VẬT CHÍNH XINH ĐẸP

Câu chuyện trong Culpa Innata xảy ra khi nữ nhân viên an ninh Phoenix Wallis tiến hành điều tra vụ án mạng của những người dân WU bị giết khi "du lịch" tới những nơi RS. Kể từ sau Kate Walker của Syberia, chúng ta khó có thể tìm thấy một vai nữ chính hấp dẫn lôi cuốn như Phoenix Wallis, với những đặc trưng chăm chỉ, cương quyết, dũng cảm, thận trọng và nhiều ý tưởng mới.

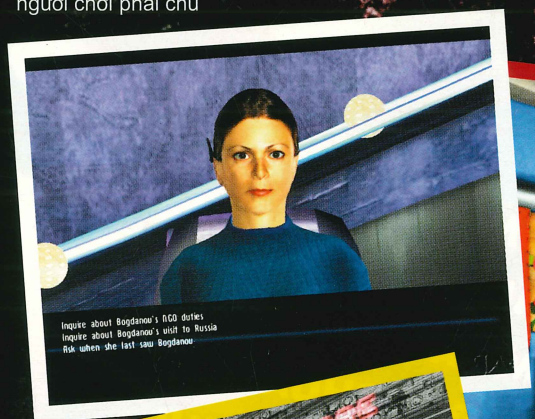
Sống trong WU, tất cả các công dân đều được đeo thiết bị hỗ trợ cá nhân (PA – Personal Assistant), để họ có thể liên kết với hệ thống mạng an ninh, trật tự toàn cầu gọi tắt là GPSN. Thiết bị cầm tay này bao gồm hệ thống chỉ dẫn đường đi, nhật ký, và đây cũng là thứ giúp Wallis liên lạc nhanh với các nhân vật cao cấp hay phụ tá. Chức năng nhật ký trong PA rất có ích, các sự kiện trong ngày được ghi lại, và nếu có liên quan tới sự kiện nhiều nghi vấn nó sẽ có màu đỏ. Và nếu bạn bị kẹt trong việc phải làm gì để đi xa hơn trong game, nhật ký thường đưa ra những gợi ý có thể giúp bạn hoàn thành. Việc đi lại giữa các địa điểm rất dễ dàng bởi bản đồ hướng dẫn trong PA.

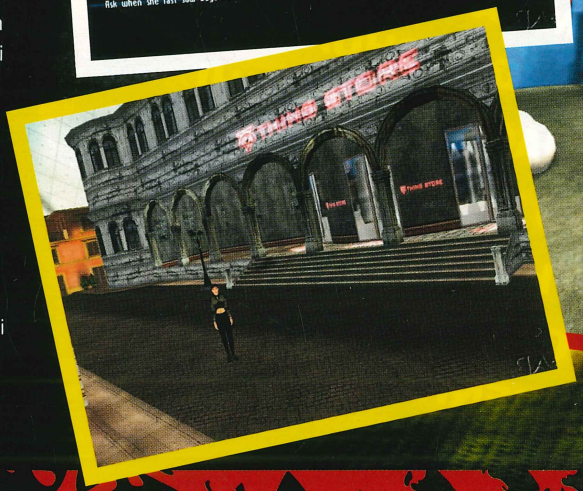
TÌM VIỆC, TÌM NGƯỜI

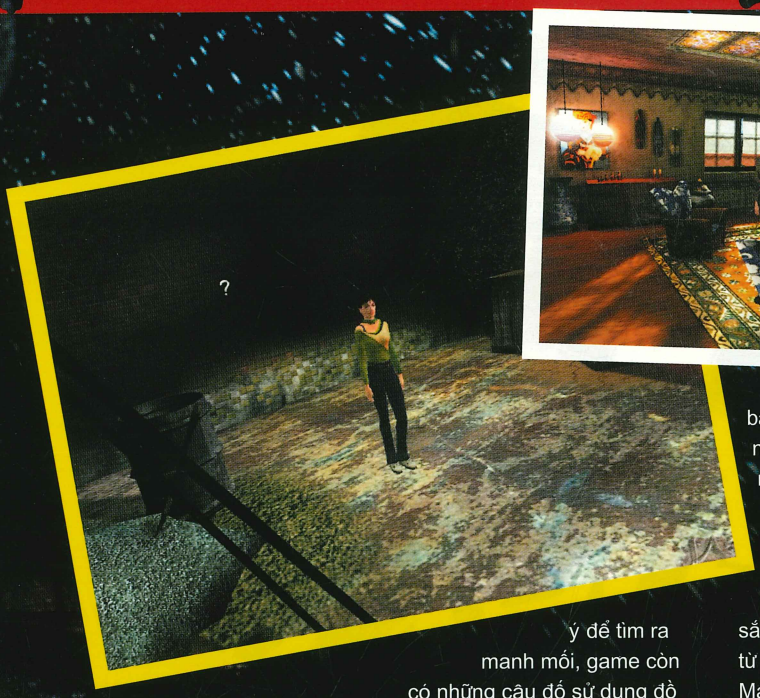
Phần chơi bắt đầu với chiếc PA của Wallis đã mất và cần phải được tìm lại. Việc tìm lại PA cho cô là một trong những bài hướng dẫn "nhẹ nhàng" mà game giúp bạn làm quen. Culpa Innata có lối chơi theo dạng nhật ký ghi lại tiến trình điều tra của nhân vật. Thông qua hệ thống tương tác chỉ và trỏ, bạn điều khiển Wallis để đi lại. Đồng thời với việc sử dụng góc nhìn thứ 3, game đưa ra rất nhiều thông tin khắp nơi để bạn có thể tự tìm hiểu, nghiên cứu khám phá ra thế giới mới này.

Qui định điều luật của WU không cho phép người dân có nhiều thời gian để nói chuyện với nhau, vì vậy, các cuộc hội thoại sẽ bị cắt bỏ nếu quá thời gian trước khi bạn tìm ra được vật dụng, hay điều mong muốn của bạn. Giờ làm việc ngày của bạn cũng bị giới hạn và bạn sẽ lựa chọn ở một mình hay đến những nơi có thể giúp cho bạn điều tra xa hơn. Mặc dù có những giới hạn ràng buộc, nhưng bạn cũng không cần phải lo lắng vì Wallis có thể dùng khoảng thời gian thừa để luyện tập ở câu lạc bộ sức khỏe, thay đổi quần áo, đi ra ngoài ăn tối. Những điều này không ảnh hưởng tới diễn tiến của câu chuyện.

Bên cạnh những thủ thuật được đưa vào hội thoại, khiến người chơi phải chú

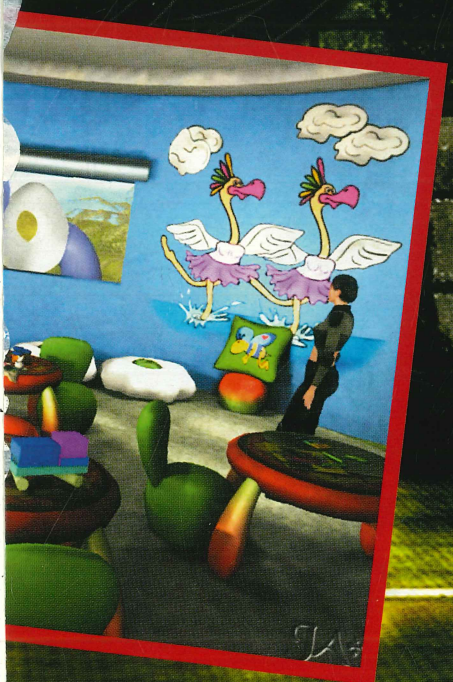






ý để tìm ra manh mối, game còn có những câu đố sử dụng đồ vật, mang tính lôgic khá cao. Những câu đố luôn mới mẻ, nhưng không quá khó, mặc dù vậy chức năng gợi ý vẫn luôn được đính kèm. Những hình ảnh được dựng lại, phân tích mẫu vật từ chiếc máy tính của Wallis cho ta cảm giác được điều tra với những trang thiết bị hiện đại, đồng thời nhờ đó hướng bạn nắm bắt sâu hơn trong vụ án.

Bên cạnh đó, Culpa Innata còn đưa vào những yếu tố ngày và đêm, thậm chí là cả sự kiện và các nhân vật nổi tiếng sẽ xuất hiện vào những ngày đặc biệt. Các yếu tố thời gian trong ngày cũng được chú ý, các cửa hàng đóng gửi vào buổi tối, các câu lạc bộ đêm phải đóng cửa trước 12 giờ đêm. Tuy nhiên, Wallis thì được "ưu ái" tự do khám phá các căn phòng nhằm thu thập bằng chứng. Đi lại trong thành phố rất thú vị, đặc biệt vào ban đêm, khi ánh sáng đèn và bóng tối làm nên điều huyền ảo riêng biệt.



Bạn vẫn có thể điều tra theo hướng khác vì Culpa Innata là một game phi tuyến tính, có kết thúc mở, khiến người chơi có thể tự do di chuyển. Những hành động của người chơi có thể ảnh hưởng tới kết thúc sau này. Điều này có nghĩa là bạn có thể kết thúc game mà chưa cần mở hết các khu vực, hay kết thúc sau khi bạn đã gặp gỡ hết tất cả các nhân vật trong game. Điều này khá lý thú và tăng tính chơi lại cho game.

ƯU THẾ RIÊNG

Đồ họa cũng được sắp xếp với những hiệu ứng từ đêm chuyển sang ngày. Màu sắc trong game khá thực mang nhiều tính miêu tả. Người chơi có thể đi lại trong một thành phố rộng lớn tuy nhiên chuyển động của Wallis khá cứng. Khuôn mặt nhân vật ở cự ly gần mang nhiều nét thô không biểu cảm mặc dù đã khử răng cưa. Góc camera cũng mang lại cảm giác khó chịu, làm bạn rất khó di chuyển nhân vật của mình. Đôi lúc xuất hiện mũi tên di chuyển nhân vật, đôi lúc lại không thấy, khiến bạn phải tự click vào vị trí trên màn hình để di chuyển.

Âm nhạc ghi điểm tốt khi hoàn toàn làm hài lòng người chơi, với những bản nhạc nền hoành tráng. Chúng thay đổi theo môi trường, và làm vững hơn cho cốt truyện. Tuy nhiên có một vài hiệu ứng nhạc như tiếng gõ cửa, tiếng lẩm bẩm... lại tạo cảm giác xa lạ và nhạt nhòa. Việc lồng tiếng thì rất xuất sắc, Wallis, người bạn tốt Alessandra Pescara và một vài nhân vật khác được lồng tiếng phù hợp với tính cách.

Culpa Innata hoàn toàn đáp ứng được nhu cầu game hay cũng như củng cố cho bạn một lượng kiến thức liên quan tới một cuộc sống giả tưởng thời tương lai. Trong khi chờ đợi những game phiêu lưu mới mùa hè này, thì đây là game để bạn có thể lựa chọn.

NGUYỄN TRUNG

Culpa Innata (tiếng Latinh là Innate Sin hoặc Innate Fault) có nghĩa là tội lỗi vốn có ngay từ khi sinh ra.

Đây là thời kỳ Post Modern History, bắt đầu sau sự kiện 111 Year Wars vào năm 2025 và kết thúc vào năm 2052 với sự kiện mới The Devolution.

Culpa Innata là thời kì đỉnh cao của thế giới vật chất, nơi tất cả các nước phát triển với nguồn năng lực tự nhiên được thống nhất và quản lý dưới hệ thống New World Order. Ở hệ thống này, điều luật đầu tiên là tính cá nhân hóa. Các cá thể sống trong đó đều có giá trị. Họ chịu sự quản lý bởi Global Peace and Tranquility Network.

ƯU

- Cốt truyện hay với lối chơi phi tuyến tính
- Âm nhạc tốt
- Đi lại trong game thuận tiện

KHUYẾT

- Đồ họa yếu
- Camera gây khó chịu

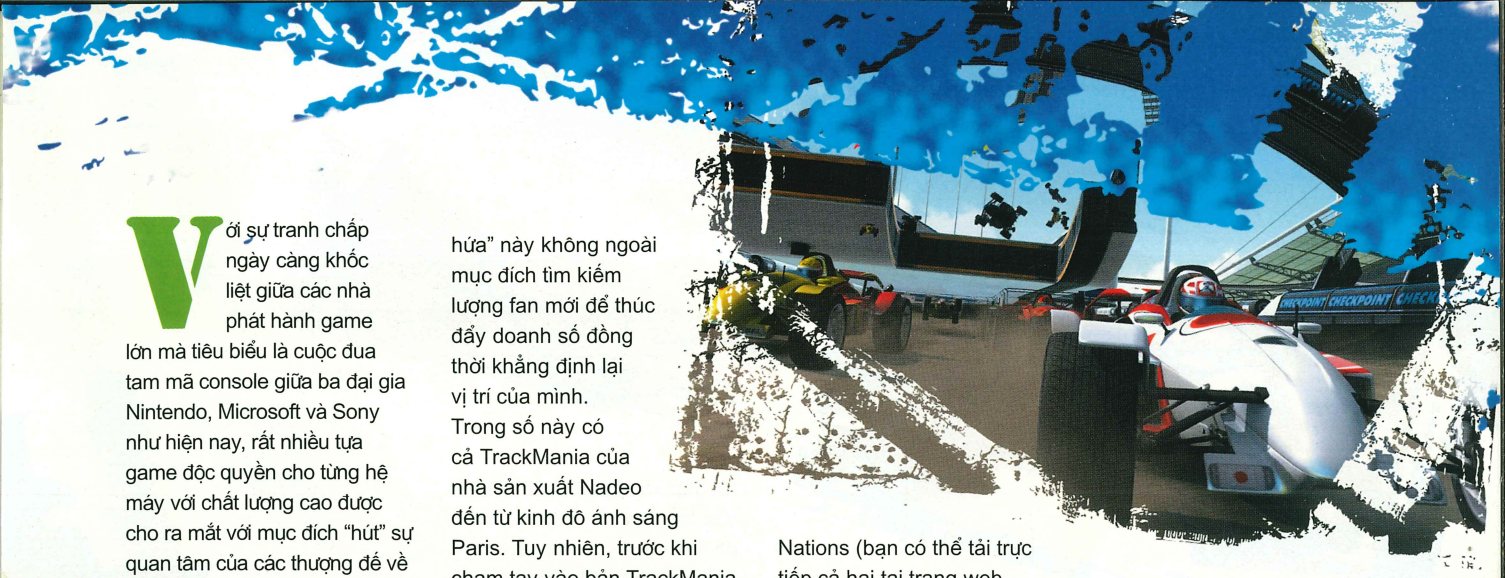
TrackMania Nations FOREVER

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

LƯỚT CÙNG TIA CHỚP

TRACKMANIA NATIONS FOREVER	
PHÁT HÀNH	Nadeo
PHÁT TRIỂN	Nadeo
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	16/04/2008
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium 3/ Athlon 500 MHz; 256MB RAM; VGA 16 MB; HDD 2GB; Windows 98, 2000, XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Athlon XP 3000+; 2GB RAM; VGA Ati X850 PE; MB 256MB

VỚI TRACKMANIA NATION FOREVER, NADEO MỘT LẦN NỮA KHẲNG ĐỊNH HÃNG FREE CHẤT LƯỢNG KHÔNG TỒI NHƯ MỌI NGƯỜI VẪN THƯỜNG NGHĨ.



Với sự tranh chấp ngày càng khốc liệt giữa các nhà phát hành game lớn mà tiêu biểu là cuộc đua tam mã console giữa ba đại gia Nintendo, Microsoft và Sony như hiện nay, rất nhiều tựa game độc quyền cho từng hệ máy với chất lượng cao được cho ra mắt với mục đích "hút" sự quan tâm của các thượng đế về phía hệ máy mà họ đang kinh doanh. Đây cũng chính là lý do các game đua xe ăn khách như Mario Kart, Project Gotham Racing, GranTurismo, Forza Motorsport... chưa bao giờ đáp cánh sang nền máy khác.

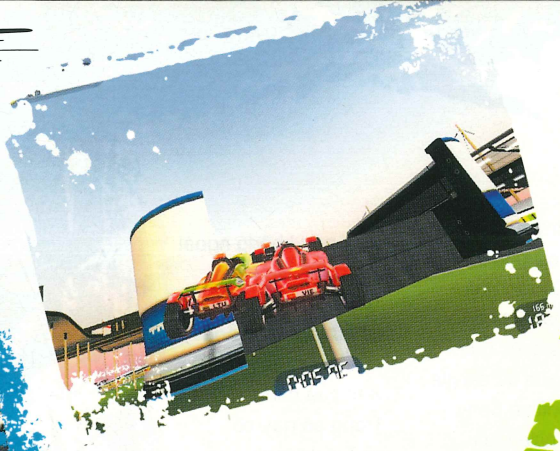
Trước sự bùng nổ của các next-gen console lẫn handheld console như Wii, Xbox 360, PS3, NDS, PSP, nhiều thương hiệu lớn (mà ở đây tác giả xin được đề cập đến các game đua xe) như Need for Speed, GTR, NASCAR... đều đã và đang chuyển cư sang "miền đất hứa" này không ngoài mục đích tìm kiếm lượng fan mới để thúc đẩy doanh số đồng thời khẳng định lại vị trí của mình. Trong số này có cả TrackMania của nhà sản xuất Nadeo đến từ kinh đô ánh sáng Paris. Tuy nhiên, trước khi chạm tay vào bản TrackMania DS dành riêng cho NDS vào cuối năm nay, mời bạn cùng lướt qua TrackMania Nations Forever (TNF) phiên bản mới nhất của sêri game đua xe này vừa được ra mắt game thủ giữa tháng tư qua.

"FREE" NHƯNG KHÔNG PHẢI HẠNG XOÀNG

Điều ngạc nhiên đầu tiên mà Nadeo tiếp tục gây sốc với nhiều nhà sản xuất khác chính là việc TNF được phát hành hoàn toàn miễn phí cho mọi người dùng tương tự đàn anh trước đây – TrackMania Nations (bạn có thể tải trực tiếp cả hai tại trang web chính của trò chơi *http://www.trackmanianations.com*). Tuy nhiên, nếu đọc đến đây mà bạn đã vội vàng quy kết rằng "tiền nào của nấy" thì hoàn toàn sai lầm. Bằng chứng là chỉ trong tuần đầu ra mắt, đàn anh TrackMania Nations của TNF đã thiết lập kỷ lục khá ấn tượng với hơn một triệu lượt người đăng ký để chơi trực tuyến, đó là còn chưa kể đến số lượng được tải về hay số game thủ chỉ có điều kiện thưởng thức tựa game trên ở phạm vi offline.

Vậy lý do gì khiến một game đua xe không có bộ sưu tập xế khổng lồ như GranTurismo, "độ" hàng cực khủng như Forza Motorsport, đồ họa mê ly kiểu Project Gotham Racing, được cộng đồng người chơi đánh giá cao đến vậy (cần lưu ý TrackMania Nations là game được chọn để quảng cáo cho giải thể thao điện tử khá uy tín Electronic Sports World Cup)? Đáp án xin mời bạn từ từ khám phá.

Mục tiêu chính mà TNF đưa ra cho người chơi lần này chính là chinh phục 65 đường chạy mới cực kỳ hấp dẫn mà Nadeo đã dàn dựng và thiết kế. Tuy nhiên, cách thức thực hiện của TNF không hề giống với phần lớn các game đua xe hiện nay là thả người chơi vào một đường chạy để tranh tài với hàng chục tay lái ảo do



máy điều khiển để trở thành người cán đích đầu tiên. Bởi nhiệm vụ của bạn giờ đây y hệt kiểu chơi Time Attack (rất phổ biến trong các game đua xe) là hoàn thành các vòng đua trong game càng sớm càng tốt.

Nếu từng thưởng thức qua các phiên bản trước của TrackMania bạn sẽ biết rằng để hoàn thành xuất sắc các nhiệm vụ này là cả vấn đề, nhất là khi các đường chạy trong game được sắp xếp lắt léo, uốn lượn, thậm chí còn được thiết kế chỗ cao chỗ thấp, có hố, bẫy... được đặt rất hiểm, và chỉ cần mảy may lơ là bạn có thể "vuột" mất huy chương ngay khi cách đích vài trăm mét.

Lường trước sự cố này nên khi bắt đầu mỗi vòng đua, game đã cung cấp sẵn hai tùy chọn để bạn lựa, bao gồm hoàn thành một mình hoặc bật chức năng "Ghost" – máy sẽ vào vai một tay lái khác trên đường chạy để hướng dẫn người chơi hoàn thành vòng đua. Ngoài ra, tùy theo mục tiêu huy chương (Vàng, Bạc, Đồng) đề ra mà "Ghost" sẽ xử lý tình huống hoàn toàn khác nhau. Tất nhiên, mục tiêu càng cao thì máy sẽ chạy càng "bốc" và chuyện bạn bị máy bỏ xa cả đoạn hoặc thậm chí cả vòng không phải là điều hiếm thấy. "Vạn sự khởi đầu nan", một khi đã quen dần với thao tác cũng như cách xử lý tình huống, bạn sẽ nhận ra rằng cảm giác vượt qua chính mình (thành tích cá nhân) hay máy để dành huy chương đều rất "đã".

Nhờ tính năng trực tuyến được tích hợp sẵn nên dựa vào thành tích cá nhân đạt được mỗi lần truy xuất vào trò chơi, bạn sẽ biết được thứ hạng của mình tại quốc gia cũng như toàn thế giới. Đặc biệt, bạn có thể gửi thành tích của mình để thách thức các tay chơi khá trên mạng. Ngoài ra, để lưu lại những thành tích đáng nhớ game cung cấp hẳn chức năng Save Replay cùng công cụ để biên tập lại những đoạn phim đáng nhớ này với vô vàn hiệu ứng khác nhau giúp bạn "bào chế" những thước phim của riêng mình để "show" cùng bạn bè. Mặt khác, sau khi đã hoàn toàn chinh phục được 65 vòng đua căng thẳng trong game, bạn có thể xây dựng đồng thời sáng tạo ra những vòng đua mới để tự mình chinh phục hoặc khoe! Những giá trị thêm rất ý nghĩa này đã tạo cho TrackMania chỗ đứng khá vững chắc trong dòng game đua xe nói chung và người hâm mộ nói riêng.

ÂM SẮC VẸN TOÀN

Trong khi các tựa game lớn hiện nay đều liên tục đưa ra cấu hình đòi hỏi rất cao buộc game thủ phải "khớp hàng" dù chất lượng đem lại không phải lúc nào cũng đúng mức như lời quảng bá thì ngược lại, Nadeo chơi rất đẹp với người dùng bình dân lẫn cao cấp bởi cấu hình đòi hỏi cực kỳ khiêm tốn. Chỉ cần một CPU Pentium 3 hay Athlon với tốc độ xử lý 500MHz, 256MB RAM và card màn hình "cà tàng" 16MB là bạn có thể ung dung thưởng thức trò chơi tuyệt vời này. Đòi hỏi tài nguyên máy khá khiêm tốn nhưng điểm cộng khác của TNF là chất lượng đồ họa rất bắt mắt nhờ màu sắc sử dụng rất tươi tắn, sặc sỡ. Ăn tông nhịp nhàng là chất lượng âm thanh mô phỏng và hiệu ứng nhạc nền rất sống động không khỏi khiến bạn rạo rực trước giờ xuất phát.

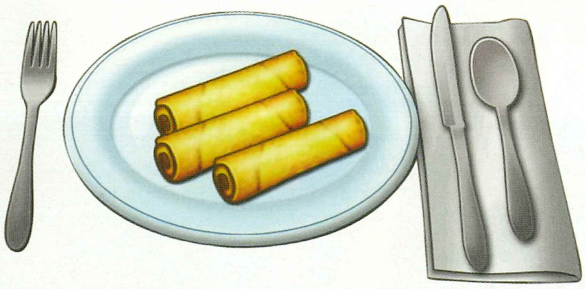
THAY CHO LỜI KẾT

Do là hàng "free" nên có khá nhiều chức năng độc cũng như kiểu chơi hay như Puzzles Races, Crazy Races, Ramps... tạm thời vắng mặt trong phiên bản TrackMania này. Tuy nhiên, với rất nhiều ưu điểm vừa đề cập ở trên, đường đua TNF sẽ tiếp tục thu hút hàng triệu game thủ tham gia trong suốt thời gian dài.

XUÂN PHÚ

ƯU
- Cấu hình đòi hỏi thấp.
- Game hoàn toàn miễn phí.
- Cách chơi đơn giản nhưng hấp dẫn.

KHUYẾT
- Nhiều phần chơi hấp dẫn bị lược bỏ.



Khéo Tay Vào Bếp

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Để chiều lòng các thượng đế yêu thích nấu ăn, nhưng không có điều kiện thưởng thức bộ cẩm nang Cooking Mama, của Office Create trên Nintendo DS và Wii, nên Big Fish Game – một trong những nhà phát hành game của Mỹ, chuyên về thể loại game đơn giản quyết định cho ra đời Cooking Academy (CA) để các đầu bếp "trên vùng đất chuột và bàn phím" có cơ hội trổ tài "khéo tay hay làm" của mình.

Nếu từng có điều kiện thử qua các phiên bản Cooking Mama trước đây, bạn sẽ thấy cách chơi của CA có khá nhiều nét tương đồng. Khác biệt duy nhất là thay vì dùng bút "stylish" hay Wii Remote để thực hiện những món ăn như trước đây, bạn phải làm quen với dụng cụ mới là chuột. Điển hình như công việc chuẩn bị rau, củ, quả, trộn và trình bày thức ăn giờ đây đều được thực hiện qua thao tác "rê" và "click" chuột theo những gợi ý và chỉ dẫn trên màn hình. Đan xen, với việc dùng "chuột" để thay các dụng cụ làm bếp, CA còn tích hợp thêm những trò chơi nhỏ khá hấp dẫn. Như để tẩm gia vị cho đồ ăn, bạn phải nêm nếm các gia vị theo thứ tự dựa vào màn hình nhỏ. Màn hình này sẽ chuyển dần từ mờ sang rõ để bạn phán đoán (đoán đúng gia vị càng sớm, điểm nhận được càng cao). Trong trường hợp khác bạn phải điều chỉnh độ to, nhỏ của lửa, nêm gia vị vào nồi thật chính xác căn cứ vào các thông báo chạy ngang màn hình...

Ở thời điểm ban đầu, trong vai trò tập sự, CA chỉ cho phép bạn thực hiện những món khai vị với cách chế biến khá đơn giản. Dần dần, sau khi tay nghề đã cứng (thể hiện qua điểm số nhận được và những bài kiểm tra cuối khóa) bạn sẽ được đảm nhận những món điểm tâm, trưa, tối, tráng miệng với độ cầu kỳ và phức tạp ngày càng cao. Điều này buộc người phải rèn luyện và kết hợp kĩ năng "click" chuột cùng với việc ghi nhận thông tin bằng mắt thật nhanh và chính xác. Các thao tác bằng chuột mà CA đưa ra đòi hỏi độ chính xác và khả năng xử lý cao hơn nhiều lần so với loạt game Cooking Mama trước đây. Vì thế, để đạt điểm A- trở lên trong CA không phải là điều đơn giản.

Đáng tiếc là CA không cung cấp thêm phần chơi mạng, điều mà đối thủ chính của nó - Cooking Mama, đã thực hiện khá thành công với bản Cook Off. Bên cạnh đó, do chủ yếu nhấn mạnh vào cách chơi nên chất lượng đồ họa của CA chỉ dừng ở mức tạm. Âm thanh trong game cũng được đầu tư vừa phải và không tạo được nhiều ấn tượng mạnh với người chơi. Bù lại với giá bán phải chăng và cách chơi ít đụng hàng nên CA có thể thu hút được nhiều đối tượng game thủ.

HOÀNG LÊ

COOKING ACADEMY	
PHÁT HÀNH	Big Fish Games
PHÁT TRIỂN	Big Fish Games
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	20/02/2008
ESRB	Đang chờ đánh giá
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	800MHz , RAM 256MB, HDD 60MB, Windows 2000/XP/Vista

MẤT TÍCH LOST

Via Domus

Pha trộn các yếu tố hành động, thử thách, môi trường game ấn tượng trên cốt truyện cùng tên ăn khách trên truyền hình, Lost Via Domus đánh đúng vào yếu tố tâm lý con người.

Dựa theo sê ri phim truyền hình về chuyến bay dân dụng Oceanic Flight 815 bị rơi trên hòn đảo bí ẩn trên biển Nam Thái Bình Dương. Trong khu rừng ẩm thấp đó, một vài nhóm người đã sống sót giờ đây phải đối mặt với nhiều hiểm nguy để tồn tại. Lost Via Domus tập trung vào số những người sống sót đó. Elliot - nhân vật mới chưa từng xuất hiện trên phim nhưng có chuyện đời liên quan tới nhiều nhân vật quen thuộc trong phim. Hiện tại anh ta bị mất trí nhớ.

Elliot là 1 nhiếp ảnh gia, đây cũng chính là điều đầu tiên bạn biết về anh ta. Nó cũng giúp các nhà phát triển game "nhẹ nhàng" hơn với chứng mất trí nhớ, khi sử dụng khả năng chụp ảnh để "tóm bắt" kí ức. Rõ ràng hơn là bạn sẽ phải tiếp cận với những kí ức không rõ ràng qua những đoạn game "hồi tưởng". Trong mỗi lần nhớ lại, bạn phải nhanh tay chụp lấy thời khắc đó. Điều thú vị của game nằm ở chỗ, Lost: Via Domus được chia thành 7 phần ứng với từng tập phim. Để làm rõ ràng hơn giữa mỗi phần sẽ có những đoạn phim miêu tả tóm tắt nội dung phần trước, giúp người chơi dần dần hiểu vấn đề để tìm cách về nhà.

Bạn sẽ được gặp các nhân vật vốn đã nổi tiếng trong phim xuất hiện trong game như Jack, Kate, Charlie, Hurley, Sayid, Locke và Ben. Mỗi người ở một ngành, lĩnh vực, sở trường khác nhau. Trong số họ, có người sẽ cung cấp thông tin cho bạn, có người giúp bạn giải quyết câu đố, có người lại giúp bạn đổi chác đồ vật. Tùy theo tính cách mà bạn nên lựa cách nói chuyện.

Câu đố trong Lost cũng rất thú vị. Đó không phải là dạng câu đố kết hợp đồ vật với nhau, cũng không phải dạng câu đố hình ảnh. Thay vào đó là những câu đố dạng minigame, với mức độ khó khác nhau để tránh cảm giác nhàn chán. Những câu đố mang tính chỉ dẫn, một số câu đố là những bài kiểm tra tính lô gic, một số lại là những thách thức về hội thoại. Nhưng tất cả chúng có liên kết với nhau chặt chẽ giúp người chơi có được định hướng, chỉ dẫn để từng bước thoát khỏi hòn đảo.

Đáng chú ý nhất chính là hình ảnh trong game. Với môi trường là hòn đảo bí ẩn có ánh sáng, màu sắc cây cối, hãng phát triển đã rất thành công khi thể hiện điều đó, đồ họa luôn chi tiết, chan hòa màu sắc, đa dạng. Những quang cảnh thiên nhiên tuyệt đẹp, hùng vĩ của núi rừng cùng đường bờ biển dài dầy cát. Bạn sẽ có cảm giác được khám phá những điều thú vị, học hỏi kinh nghiệm sống. Đóng góp vào thành công đó là yếu tố âm thanh, nhạc trong game hoàn toàn phù hợp với tâm trạng người chơi, mang nhiều âm tố khác nhau, lúc căng thẳng lúc hoàn toàn thư giãn.

Lost Via Domus mang lại cho bạn cảm giác thích thú, hấp dẫn đầy tính khám phá cao. Nếu bạn vừa thích hành động vừa thích vận dụng trí não thì Lost sẽ giúp bạn.

THANH TÂM

LOST VIA DOMUS

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC, Xbox360, PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	26/02/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4GHz , RAM 1GB, HDD 128MB (hỗ trợ Shader 3.0), Windows XP/Vista

ƯU

- Cốt truyện hấp dẫn
- Âm thanh sống động, đồ họa đẹp

KHUYẾT

- Thời lượng chơi game ngắn
- Lồng tiếng chưa thật tốt
- Câu đố không nhiều thách thức.

LẦN THEO DẤU BẠO LỰC

OVERCLOCKED
Eine Geschichte über Gewalt

Khi mọi chuyện sáng tỏ thì cũng là lúc câu chuyện kết thúc đầy bất ngờ. Hãy cùng David khám phá bằng sự nhạy bén của đôi mắt và bộ não của chính bạn.

Khi mới vào game người chơi sẽ có ấn tượng "chỉ là một game phiêu lưu cổ điển bình thường", với đồ họa chẳng có gì nổi bật và bên dưới màn hình vẫn là thanh đựng đồ quen thuộc như bao game phiêu lưu khác. Nhưng bạn đừng để ấn tượng đó đánh lừa, hãy tiếp tục câu chuyện và bạn sẽ không thể dừng chơi cho đến khi có yếu tố khách quan nào đó buộc bạn phải đứng dậy.

Gameplay độc đáo, lôi cuốn

Đầu tiên phải nói game có lối chơi rất tuyến tính, bởi Overclocked là một game phiêu lưu giải đố, mỗi game phiêu lưu giải đố giống như một cuốn tiểu thuyết, người chơi say sưa đọc nó và tương tác, nhập vai vào các nhân vật chính.

Một game phiêu lưu muốn thành công thì điều tối quan trọng là phải có một cốt truyện hay, Overclocked đã làm được điều đó. Game có cốt truyện xuất sắc, câu chuyện về những người tội nghiệp chiến đấu với con thú trong chính bản thân mình. Trong game bạn đóng vai David McNamara, một chuyên gia tâm lý từ Washington DC được cử đến New York để tìm hiểu và điều trị cho 5 bệnh nhân tâm thần có triệu chứng giống nhau. David sẽ sử dụng những kĩ năng thôi miên đặc biệt của mình để tìm hiểu về nguyên nhân gây bệnh cho họ và câu chuyện ngày càng phát triển theo chiều hướng đen tối khi David phát hiện họ đều là những con người bạo lực. Càng tìm hiểu kĩ câu chuyện thì sự nguy hiểm cũng càng đến gần anh hơn, và khi mọi chuyện sáng tỏ thì cũng là lúc câu chuyện kết thúc đầy bất ngờ. Hãy cùng David khám phá bằng sự nhạy bén của đôi mắt và bộ não của chính bạn.

OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

PHÁT HÀNH	Lighthouse Interactive
PHÁT TRIỂN	House of Tales
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	07/04/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,3GHz , RAM 512MB, HDD 5GB, Windows ME/2000/XP/Vista

Câu chuyện kể ngược

Game có cách chơi cổ điển của phiêu lưu nhưng lại mang trong mình một phong cách hoàn toàn mới. Bạn sẽ điều khiển nhân vật chính và cũng sẽ điều khiển nhân vật phụ trong kí ức của họ, tự mình kể chuyện cho chính mình, tự mình bật mí những bí mật cho mình thực sự rất thú vị. Cũng chính vì lẽ đó mà câu chuyện của chúng ta thường hay được kể ngược, người chơi sẽ được khám phá những sự kiện của ngày hôm sau rồi quay lại ngày hôm trước để tìm nguyên nhân và cứ thế câu chuyện tiếp tục diễn biến ngược.

Tính logic trong game không xa rời logic thực tế là bao. Khi gặp những tình huống khó nhằn, đừng nao núng, bạn chỉ cần đặt địa vị của bạn vào nhân vật và nghĩ xem mình sẽ làm gì. Nhưng cũng chính vì thế mà độ khó của game bị giảm phần nào.

Đồ họa của game không thật sự đặc sắc. Các đoạn cắt cảnh đôi khi không ăn khớp, làm sao mà một người có thể cầm chai rượu khi tay anh ta không chạm vào chai. Tuy nhiên khung cảnh trong game lại được làm khá thật trên nền 2D truyền thống, các đoạn cắt cảnh theo kiểu điện ảnh không tệ, các đồ vật được vẽ khá chi tiết nhưng nhân vật lại không được trau chuốt lắm cả về hình ảnh lẫn hoạt động. Âm thanh trong game lại được làm khá tốt. Giọng nói của nhân vật phù hợp với tính cách của họ, nhạc nền cũng rất phù hợp với hoàn cảnh và tạo nên những cảm xúc rất thật cho người chơi. Có thể nói âm thanh phần nào đã kéo lại những điểm yếu về mặt đồ họa.

ƯU
- Gameplay hấp dẫn, lôi cuốn.
- Các câu đố hấp dẫn.

KHUYẾT
- Độ khó chưa thách thức lắm
- Đồ họa chưa được trau chuốt đúng mức.

Kết luận

Tuy độ khó của game không thể làm hài lòng một tay nghiền game phiêu lưu, tuy đồ họa chưa được trau chuốt đúng mức và cốt truyện thì khá ngắn, nhưng vẫn không thể phủ nhận Overclocked: A History of Violence là một game phiêu lưu giải đố hay. Bạn sẽ không thể đòi hỏi gì hơn ở câu chuyện Overclocked: A History of Violence, nơi mà phần "con" chiến đấu với phần "người" để thoát khỏi số phận Overclocked!

TRỌNG SÁNG

Bootfighter Windom XP sp-2.NET

Cuộc chiến của các Rô-bốt

Gundam (Gandamu) là một trong những series anime dài hơi nhất của Nhật Bản, luôn làm nức lòng bao fan hâm mộ với những mẫu rô-bốt tuyệt đẹp và các trận chiến hoành tráng, nảy lửa. Đây là một thương hiệu khổng lồ, hái ra tiền với hàng tá món "đồ chơi" ăn theo. Trong đó, không thể bỏ qua mảng game, thứ duy nhất truyền tải được hết cái hồn của loạt anime này. Và rồi Y. Kamada (YSK), một fan gạo cội của Gundam, đã quyết định tự viết cho mình game riêng. Thế là Bootfighter Windom XP sp-2. NET (BfW) ra đời.

Ấn tượng và hấp dẫn

Ấn tượng đầu tiên của dòng game này là cái tên. Do tự viết, YSK không thể mua bản quyền từ series Gundam, nên đành lấy tên cho game là Windom! Chữ Windom nghe tựa như Windows, nhất là khi có thêm đoạn "XP sp-2. NET", và còn bất ngờ hơn khi toàn bộ 12 model rô-bốt trong game đều mang tên các phiên bản của Windows hoặc Linux: từ MS-98 đến Windom XP, Windom Vista, hay Black Selena Linux...

Menu chính của game khá đơn giản, với 5 tùy chọn chế độ chơi: Survival, Practice, Team Battle, Blitz Tactics và Online Competition. Phần điều khiển rô-bốt của BfW đã được đơn giản hóa. Ngoài ra, game cũng hỗ trợ sử dụng joypad. Gameplay của BfW đơn giản nhưng cũng khá hấp dẫn. BfW bao gồm 4 thanh chính: thanh năng lượng (generator gauge), thanh vũ khí (weapon energy gauge), thanh làm nguội (cooldown gauge), và thanh nạp (EX gauge). Mỗi Gundam có 4 vũ khí, mỗi loại tiêu tốn một khoảng năng lượng của thanh vũ khí và cần thời gian làm nguội khác nhau. Tấn công trúng mục tiêu sẽ làm đầy dần thanh nạp, sử dụng thanh nạp sẽ tăng sức sát thương cho vũ khí, đặc biệt là khi thanh nạp đạt giá trị cực đại. Hệ thống chiến đấu trong BfW rất đa dạng: radar, lock mục tiêu, cảnh báo, khả năng phòng thủ, phản đòn, phản công nhanh... Người chơi thực sự có thể thoải mái chiến đấu và phát huy tối đa đẳng cấp lái Gundam của mình, nhưng mỗi Gundam có một phong cách khác nhau. Nói chung, BfW thực hiện xuất sắc phần "cốt lõi" của game.

Về phần "vỏ", so với dung lượng 147MB, BfW đã thực hiện rất tốt phần hình ảnh. Những mẫu rô-bốt nổi tiếng trong series Gundam được tái hiện khá tuyệt trong game, tuy chỉ với số lượng đa giác thấp. BfW có tổng cộng 12 Gundam, gồm 8 Windom và 4 Linux, mỗi Gundam đều được làm rất chi tiết và mang nhiều nét riêng. Bên cạnh đó, BfW đặc biệt chú trọng đầu tư hiệu ứng cho vũ khí các loại. Người chơi thực sự được đắm mình vào thế giới Gundam với những tuyệt chiêu vô cùng đẹp mắt. Âm thanh của BfW cũng được đánh giá ở mức khá, những bản nhạc đậm chất Gundam và hiệu ứng âm thanh khá thực phẩn nào góp thêm "lửa" cho trận chiến. Đặc biệt, người chơi có thể tạo pilot mới, thay đổi avatar (hình đại diện) và voice (giọng nói) cho pilot đó. Hệ thống hoạt động tốt cả ở chế độ Online Competition.

Kết luận

Với những game thủ thông thường, đây là một game TPS thuần túy và chỉ dừng ở mức khá. Nhưng với fan hâm mộ Gundam, vốn luôn mơ ước được lái những con rô-bốt khổng lồ, bay lượn và tham gia những trận chiến hoành tráng thì đây quả thực là một game khó lòng bỏ qua.

PHẠM KHẢI

ƯU
- Game không đòi hỏi máy có cấu hình mạnh.
- Cách chơi hấp dẫn và sáng tạo.

KHUYẾT
- Hình ảnh của game không được đẹp lắm.

BOOTFIGHTER WINDOM XP SP-2.NET	
PHÁT HÀNH	Y. Kamada (YSK)
PHÁT TRIỂN	Y. Kamada (YSK)
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	26/04/2008
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P3 1GHz , RAM 256MB, VGA 64MB, HDD 147MB, Windows 2000/XP

HỖ TRỢ 2 BỘ VI XỬ LÝ SOCKET 771
TĂNG TỐC ĐỒ HỌA VỚI 4 CARD PCIe x16 - SLI HOẶC CROSSFIRE

Hiện nay trên thị trường bo mạch chủ dành cho các game thủ cao cấp cũng như giới đồ họa chuyên nghiệp, người ta chỉ thấy hỗ trợ 1 bộ vi xử lí và 1 chuẩn card đồ họa. Điều đó làm giới hạn khá nhiều khả năng xử lí đồ họa cao cấp của hệ thống. Chính vì thế, Intel đã tung ra 1 loại bo mạch chủ cao cấp thỏa mãn tất cả những gì mà giới đồ họa và các game thủ mong muốn nhất – "bo mạch chủ Intel D5400XS". Với bo mạch chủ Intel D5400XS, người sử dụng có thể làm bất kỳ điều gì họ mong muốn – điều mà từ trước tới nay được gọi là không thể.

+ Hỗ trợ 2 bộ vi xử lí Intel socket 771 với FSB 1600: hiện nay trên thị trường có 2 loại bộ vi xử lí Intel socket 771 là Intel QX9775 (Intel Core 2 Extreme) hoặc các loại bộ vi xử lí Intel Xeon DP (Dual Processor). Nếu gắn đầy đủ 2 bộ vi xử lí Intel Core 2 Extreme QX9775, người sử dụng đã có 1 bộ máy V8 – 8 nhân sẵn sàng cho mọi trình ứng dụng đồ họa 3D tương tác hoặc game 3D cao cấp với lẽ dĩ nhiên là gắn đủ 8GB FB DIMM RAM để chạy chế độ Quad Channel.

+ Hỗ trợ 4 card màn hình rời chuẩn PCI Express x16 + hỗ trợ tăng tốc đồ họa với cả 2 chuẩn SLI hoặc CrossFire: người sử dụng có thể cắm cùng lúc nhiều card đồ họa mà không bao giờ sợ thiếu khe cắm như đối với các loại bo trước đây chỉ có từ 1 đến 3 khe. Và dĩ nhiên là không phải suy nghĩ khi muốn tăng tốc đồ họa vì bo mạch chủ Intel D5400XS vừa hỗ trợ SLI vừa hỗ trợ CrossFire giúp xử lí tất cả các nhu cầu về 2D & 3D Modeling & Animation, Digital Video, Graphics/Digital Imaging, DVD Authoring, Desktop Publishing/Vector Graphics, Interactive Authoring.

+ Hỗ trợ các chuẩn RAID 0,1,5 và 10 – 8 ports SATA II & 2 ports eSATA II: Với việc hỗ trợ các chuẩn RAID đa dạng như vậy, để tăng tốc các trình ứng dụng, người sử dụng sẽ cài đặt các chương trình trên RAID 0 hoặc 10 và dĩ nhiên là dữ liệu sẽ nằm trên hệ thống RAID 5. Vậy thì hệ thống này gắn được bao nhiêu ổ cứng? Với 8 cổng SATA II bên trong và 2 cổng eSATA II (3.0 Gb/s) (hình bên với 2 cổng eSATA nằm bên trái) để kết nối với các ổ cứng/hệ thống ổ cứng bên ngoài, người sử dụng có thể lưu được tất cả những gì họ mong muốn. Người sử dụng có thể mở rộng hệ thống lưu trữ ra bên ngoài qua port eSATA với sản phẩm của Intel - Intel Storage SS4200.

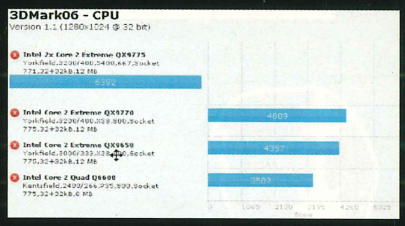
+ Hỗ trợ âm thanh tuyệt hảo với công nghệ Intel® High Definition Audio (7.1 Dolby* Home Theater): người sử dụng có thể sử dụng cáp kết nối thông thường hoặc thậm chí sử dụng cáp quang chuyên dụng để cảm nhận sự khác biệt qua hệ thống card âm thanh HD 7.1 của bo mạch chủ Intel D5400XS.

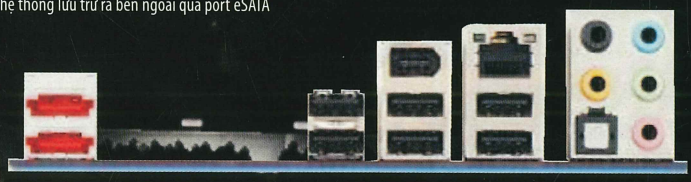
Với hệ thống cao cấp và có một không hai của Intel như trên, việc xử lí đồ họa 3D tương tác hoặc render phim, ảnh 2D/3D của các công ty thiết kế, xây dựng,...hay cả việc gắn các hệ thống card đồ họa Quad Pro để sử dụng trong việc bóc tách các tầng, lớp... của các công ty thăm dò dầu khí, khoáng sản... chỉ còn là chuyện trong tầm tay với 1 ly cà phê và 1 vài đĩa nhạc HD để ngồi tận hưởng cái cảm giác sung sướng được sở hữu 1 sản phẩm cao cấp như vậy.

Điều cuối cùng là nếu người sử dụng vẫn chưa thấy hài lòng với những tính năng & công nghệ nêu trên thì nên mua 1 bộ về sử dụng thử - nhưng chắc chắn là sau khi dùng thử thì cố gắng đừng mua thêm 1 bộ nữa nhé vì nếu sử dụng sản phẩm này nhiều, họ sẽ không muốn mua bất kỳ sản phẩm nào khác mà cứ phải mua thêm sản phẩm này để dùng nữa vì những điều tuyệt hảo của nó mà những sản phẩm khác không có được.

Để biết thêm thông tin, người sử dụng có thể truy cập vào website: http://www.intel.com

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT
INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG





TẬN HƯỞNG GIẤC MƠ DÀNH CHO GAME THỦ CAO CẤP ĐỒ HỌA CHUYÊN NGHIỆP

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

BATTLE OF THE BANDS

CUỘC CHIẾN BAN NHẠC

BATTLE OF THE BANDS	
PHÁT HÀNH	
THQ	
PHÁT TRIỂN	
Planet Moon Studios	
THỂ LOẠI	
Âm nhạc	
NGÀY PHÁT HÀNH	21/04/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Everyone

Những trò chơi thể loại âm nhạc rất độc đáo và thành công như Guitar Hero và Rock Band không những cho các game thủ những giây phút chơi game thực sự tuyệt vời, mà còn giúp các hãng game thu về những khoản lợi nhuận "kếch sù". Vì vậy, cũng không mấy ngạc nhiên khi nhiều hãng game khác cũng muốn dòm ngó đến "miếng bánh hấp dẫn" này.

THQ phát hành trò chơi "ăn theo" danh tiếng của Guitar Hero vừa được tung ra mới đây. Trò chơi dành riêng cho máy Wii và có cái tên khá "máu lửa": Battle of the Bands (BoB). Là một game thuần túy theo dạng "casual game" (game đơn giản, dễ chơi) và mang phong cách âm nhạc tương tự Guitar Hero, nên BoB hầu như không có cốt truyện rõ rệt. Công việc của bạn khi bắt đầu game là chọn một ban nhạc có sẵn trong danh sách, sau đó lần lượt thách đấu với những ban nhạc khác bằng cách cùng chơi chung một ca khúc nào đó. Đến khi hết bài, ban nhạc nào cao điểm hơn sẽ là người thắng cuộc.

Bắt chước Guitar Hero...

Nếu bạn đã từng chơi qua bất kỳ phiên bản Guitar Hero nào, chắc chắn sẽ dễ dàng nhận ra lối chơi cơ bản, giao diện của BoB hoàn toàn "học tập" theo sê-ri "người hùng guitar" trứ danh của Activision. Tuy nhiên, do các màn chơi đều diễn ra với hai ban nhạc cùng lúc, nên giao diện và cách chơi của game trở nên rất giống các trận "đấu trùm", một trong những đặc trưng rất thành công của Guitar Hero 3.

Cũng như Guitar Hero, mỗi một ban nhạc trong BoB sẽ sở hữu một đường chạy ở mỗi bên màn hình. Trên đường chạy này, các nốt nhạc sẽ lần lượt chạy qua để người chơi phải kích hoạt đúng lúc, từ đó mới ghi điểm và hoàn thành được bản nhạc. Với BoB, nhiệm vụ của bạn không chỉ là chơi nhạc sao cho hoàn chỉnh, mà mục tiêu tối thượng là phải hạ gục đối phương, bằng cách cố gắng đạt được số điểm cao hơn. Để chiến thắng, mỗi bên được "trang bị" những chiêu tấn công lẫn nhau, cũng như khả năng phòng thủ chống lại đợt tấn công từ đối phương.

... nhưng chưa tới

BoB cung cấp cho các ban nhạc nhiều loại chiêu thức tấn công khác nhau, mỗi loại đòi hỏi bạn phải kích hoạt thành công, một số lượng nốt nhạc liên tiếp nhất định. Mặc dù các chiêu thức có vẻ đa dạng, nhưng tựu chung hiệu quả cũng là các loạt đạn khác nhau (nặng hay nhẹ tùy từng chiêu) bắn phá về phía đối phương, cùng với một số hiệu ứng phụ, nếu ai không đỡ được thì sẽ mất điểm.

Có lẽ nhà sản xuất muốn nhấn mạnh đến từ "Battle" nên cho hai ban nhạc trông có vẻ đang bắn phá nhau, hơn là tranh tài bằng kỹ năng chơi nhạc. Mặc dù điều này làm gia tăng cảm giác đối kháng

cho người chơi (khi đấu với bạn bè chẳng hạn), nhưng rõ ràng các chiêu thức "bạo lực" này không phù hợp lắm với một game đậm chất âm nhạc như BoB. Tất nhiên, về mặt này BoB không "có cửa" để so sánh với những chiêu thức "quấy nhiễu" đối phương rất hiệu quả và thú vị từng được Guitar Hero 3 giới thiệu.

Wii Remote thay nhạc cụ

Ai cũng biết tất cả các phiên bản Guitar Hero (cũng như Rock Band) đều đòi hỏi người chơi phải sử dụng các bộ điều khiển hình nhạc cụ đi kèm khi chơi. Đây quả là một ý tưởng rất đột phá, nhưng nó cũng ngăn cản một số lượng game thủ không nhỏ (nhất là tại Việt Nam) có cơ hội thưởng thức trọn vẹn game, vì các dụng cụ này nếu mua riêng thì không rẻ chút nào.

Có lẽ hiểu được điểm khó khăn này, nên THQ và hãng phát triển Planet Moon Studios quyết định sử dụng chiếc Wii Remote với cơ chế cảm ứng độc đáo để điều khiển game. Khi các nốt nhạc chạy qua màn hình, tùy theo vị trí và biểu tượng của chúng, bạn phải lắc cần điều khiển qua trái, qua phải, đập xuống, đâm thẳng về phía trước hay lắc qua lại liên tục để kích hoạt thành công. Những chiêu "lắc" này luôn đòi hỏi bạn phải thao tác Wii Remote thật chuẩn xác và dứt khoát, vì chỉ cần run tay hay vung không tới một tí thôi là có thể bỏ lỡ một, hay thậm chí một loạt nốt nhạc liên tiếp nhau. Đáng tiếc là ở đây, độ nhạy cảm ứng được thiết kế chưa chuẩn lắm, nên sẽ có lúc bạn phải "vò đầu bứt tóc" vì con trỏ trên màn hình cứ nhảy loạn cả lên mà không theo sự điều khiển của bạn.

Một điều đáng tiếc khác, là hai trường đoạn quan trọng khi chơi là tấn công và phòng thủ, lại không tận dụng được chức năng cảm ứng này. Để tấn công, việc của bạn chỉ là làm sao "lắc" cho đủ số nốt quy định, khi đó các "phát đạn" sẽ tự động "nã" về phía đối phương. Còn để phòng thủ, bạn đơn giản chỉ cần bấm phím B sao cho đúng thời điểm, để dựng một lá chắn bảo vệ tạm thời che chắn các "phát đạn" của đối thủ.

Phong cách phối nhạc lạ

Đối với một game âm nhạc như BoB thì phần âm nhạc phải quan trọng hơn hẳn phần đồ họa. Khác với Guitar Hero và Rock Band vốn chỉ ưu tiên nhạc rock, BoB cho bạn lựa chọn đến 5 phong cách nhạc khác nhau: rock, hip-hop, đồng quê, Latin và nhạc diễu hành (Marching Band). Toàn bộ thư viện nhạc của game gồm 30 ca khúc của các ca sĩ, ban nhạc nổi tiếng thế giới như: Soundgarden, The Ramones, Cypress Hill, Black Eyed Peas, v.v... Sự độc đáo của game là mỗi một ca khúc trong số 30 bài hát này, đều có 5 phiên bản, chơi theo 5 phong cách nhạc như nói ở trên. Mỗi một ban nhạc trong game (kể cả ban nhạc của bạn) sẽ chơi các bài hát này, theo đúng phong cách nhạc của họ. Đây có lẽ là khoảnh khắc thú vị nhất, mà BoB đem lại cho các game thủ yêu nhạc. Vì bạn sẽ không có mấy cơ hội được nghe "Feel Good Inc." của ban nhạc rock "ảo" Gorillaz theo phong cách guitar thùng réo rắt, đậm chất đồng quê, hay cùng lắc hông đúng điệu Latin trên nền giai điệu của ca khúc hip-hop "Mama Said Knock You Out" của rapper nổi tiếng LL Cool J đâu.

ƯU:

- Lối chơi mang tính đối kháng khá kịch tính.
- Việc phối nhiều phong cách nhạc cho một ca khúc khá lạ và hay.

KHUYẾT:

- Lộ rõ "ý đồ" bắt chước Guitar Hero 3, nhưng thực hiện kém hơn nhiều.
- Cơ chế cảm ứng không chuẩn xác.

Lời kết

Mặc dù sự cố gắng đem lại nét mới mẻ, sự khác biệt so với các "ông lớn" Guitar Hero và Rock Band của BoB là rất đáng ghi nhận, nhưng không thể phủ nhận trò chơi của THQ vẫn chỉ là "em bé hạt tiêu" so với hai tượng đài kia. Với khá nhiều khuyết điểm, chủ yếu phát sinh từ lối chơi còn quá "nông" và lộ rõ sự sao chép từ Guitar Hero 3, BoB chỉ dừng lại ở mức một game trung bình-khá, phù hợp để giải trí một thời gian ngắn chứ khó có thể gắn bó lâu dài.

NGỌC CHÂU

KHI NHẮC ĐẾN CÁI TÊN STEVEN SPIELBERG, HẦN MỌI NGƯỜI ĐỀU NHỚ ĐẾN NGƯỜI ĐẠO DIỄN TÀI DANH VỚI NHỮNG SIÊU PHẨM ĐIỆN ẢNH JURASSIC PARK, WAR OF THE WORLDS HAY LOẠT PHIM VỀ INDIANA JONES... NHIỀU GAME THỦ CÓ LẼ ĐÃ TRÔNG CHỜ MỘT TỰA GAME "HOÀNH TRÁNG" KHI NGHE SPIELBERG TIẾT LỘ, ÔNG ĐANG THỰC HIỆN MỘT DỰ ÁN GAME CÙNG VỚI EA.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

BOOM BLOX	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA Los Angeles
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	6/5/2008
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Wii

NHỮNG HÌNH KHỐI VUI NHỘN

Thế nhưng, mọi người đều "bé cái nhầm" khi tác phẩm của "bộ đôi" Steven Spielberg và EA được ra mắt. Trái với suy nghĩ và mong đợi của các game thủ, trò chơi của Spielberg hoàn toàn không phải là một tựa game hành động, phiêu lưu hoành tráng. Mang cái tên khá ngộ nghĩnh là Boom Blox, game mang đậm phong cách giải đố thuần túy và hướng đến mọi đối tượng.

GIẢI ĐỐ RẤT SÁNG TẠO

Lối chơi của Boom Blox xoay quanh những hình khối lập phương, hay hình hộp chữ nhật to, nhỏ khác nhau. Trong các màn chơi, các hình khối này được xếp đặt theo nhiều kiểu kết cấu, kiến trúc khác nhau. Nhiệm vụ của bạn, tùy mỗi màn chơi sẽ có yêu cầu cụ thể khác nhau, nhưng tựu trung sẽ là phá vỡ các khối cấu trúc này, hoặc lấy ra những hình khối theo yêu cầu mà không làm ảnh hưởng đến các hình khối còn lại.

Để làm được việc này, bạn sẽ được cung cấp nhiều "vũ khí" rất đa dạng, để phục vụ cho "công tác" đập phá. Đó là những quả bóng chày, bóng quần vợt, bóng bowling, công cụ bàn tay để cầm nắm, vòi rồng xịt nước và thậm chí có cả bom và súng laser. Thao tác chơi game cũng rất đơn giản, hoàn toàn ứng dụng khả năng cảm ứng của Wii Remote. Để ném các trái banh, bạn chỉ cần chọn mục tiêu, bằng hồng tâm trên màn hình, ấn giữ nút A, sau đó vung mạnh tay để thực hiện động tác ném đúng nơi mà bạn đã ngắm vào. Ngoài thao tác với nút A, bạn chỉ cần nhớ thêm việc giữ nút B, để xoay chuyển camera nhằm quan sát xung quanh màn chơi. Tất cả cơ chế điều khiển trong game chỉ có thế, đơn giản đến nỗi bất
thể nắm bắt được ngay.

Dù đa phần các hình khối trong game đều là hình hộp chữ nhật, hay hình lập phương, nhưng lại có nhiều tính chất khác nhau, đương nhiên sẽ mang lại những hiệu quả khác nhau khi tương tác. Chẳng hạn, khối màu vàng cộng điểm cho bạn khi rơi xuống đất, còn khối màu xám sẽ trừ điểm. Khối màu tím khi chạm phải sẽ biến mất ngay. Nguy hiểm hơn cả sẽ là khối màu đỏ, vốn là những quả bom, sẽ nổ tung ngay khi bị va chạm, hay các khối xanh lá cây, chứa đầy hóa chất, ít nguy hiểm hơn khi chỉ phát nổ khi gặp phải "đồng loại"...

Tuy nhiên, đó mới chỉ là những hình khối cơ bản, vô tri vô giác. Chúng ta còn gặp những hình khối thú vị hơn nhiều, mang hình hài một loài động vật nào đó rất dễ thương. Chẳng hạn cô khỉ Gorilda dũng cảm sẵn sàng vượt qua bao chướng ngại, cạm bẫy để cứu lũ con nhỏ khỏi bọn thổ dân Tiki. Cô gà McCluck lại cứ chạy loanh quanh và đẻ ra các... khối bom. Đáng sợ nhất là bè lũ Thần chết Gurgles Grimm và Bộ xương Skully McGill, chuyên đi... tiêu diệt các nhân vật khác, và chỉ có chú chó Buster Maguff là có thể tiêu diệt bọn độc ác này. Toàn bộ game có hơn 30 nhân vật như vậy, tất cả đều rất sinh động và vui nhộn, góp phần rất lớn làm gia tăng tính sôi động và hài hước cho game.

HIỆU ỨNG VẬT LÝ VÀ CẢM ỨNG LỰC XUẤT SẮC

Đóng vai trò rất lớn trong việc giúp lối chơi của game đạt tính thuyết phục cao, chính là hai yếu tố: các hiệu ứng vật lý và khả năng tính toán lực và góc độ ném (hoặc tương tác) rất chính xác. Là game giải đố có lối chơi dựa nhiều vào tương tác vật lý, hẳn nhiên engine vật lý là một điều kiện không thể thiếu trong Boom Blox. Cũng do tầm quan trọng này, nên engine vật lý nổi tiếng Havok đã được lựa chọn. Và thật sự, sức mạnh của Havok đã được thể hiện rất tuyệt vời trong game, khi tạo ra những cảnh tượng rất thú vị. Chẳng hạn như rút một tấm ván bên dưới có thể làm sụp đổ cả một tòa tháp cao bên trên, hay một trái bom được kích nổ ngay trên không trung khiến hàng chục hình khối bay tứ tán khắp nơi, hoặc bạn có thể ném một trái banh bowling vào trong một đường hầm, rồi xem nó va chạm, nảy dội tưng bừng bên trong... Nói chung, những vụ sụp đổ, những vụ nổ kinh thiên động địa, những vụ va chạm dây chuyền đúng kiểu "hiệu ứng domino"... được thể hiện rất thật trong game, cũng đủ khiến các game thủ dù khó tính nhất cũng phải thừa nhận. Về mặt hiệu ứng vật lý Boom Blox không hề thua kém bất kỳ trò chơi hành động hay chiến thuật hoành tráng nào.

Ưu điểm thứ hai trong cơ chế lối chơi chính là khả năng tính toán lực ném, cũng như góc độ ném của người chơi rất chính xác. Tùy theo lực của bạn khi vung tay, các trái banh hoặc bom sẽ có những đường bay rất khác nhau: ném nhẹ sẽ bay bổng lên và rơi xuống một cách chậm rãi, ném mạnh thì lao thẳng đến như tên bắn. Hơn nữa, với việc xoay chuyển camera tự do, chỉ cần bạn xê dịch góc ném đi vài li thôi, hiệu quả va chạm của cú ném sẽ hoàn toàn khác hẳn. Chính nhờ sự kết hợp của cơ chế vật lý và sự tính toán lực và góc ném rất chính xác và thực tế như vậy, Boom Blox đã tạo cho người chơi vô số cơ hội suy nghĩ và thể nghiệm bất cứ cách ném nào mà mình có thể nghĩ ra. Chính bản thân người viết sau khi suy nghĩ nát óc tại một số màn (cộng với không ít may mắn) đã hoàn thành màn chơi còn tốt hơn cả game quy định: chỉ cần 2 cú ném đã đạt mục tiêu trong khi game yêu cầu mức tốt nhất (đạt huy chương vàng) là đến 3 cú ném. Điều này cũng làm gia tăng giá trị chơi lại của game lên rất cao.

NỘI DUNG PHONG PHÚ

Như đa số các game giải đố, Boom Blox là một tập hợp rất nhiều màn chơi nhỏ khác nhau. Game có đến hàng trăm màn chơi, được chia làm 2 nội dung:

Explore và Adventure. Phần chơi Explore gồm những màn chơi riêng lẻ, có kiểu chơi đơn giản nhất. Ở đây bạn chỉ gặp những hình khối đơn giản như đỏ, vàng, xanh lá... và bạn nên tận dụng tính năng của từng loại (như dễ nổ hay biến mất...) để hoàn thành các mục tiêu được đề ra.

Thú vị hơn là phần chơi Adventure, khi được lồng ghép nhiều cốt truyện mang phong cách cổ tích rất hấp dẫn. Đó là câu chuyện ở vương quốc Cừu, bạn phải bảo vệ các hình khối quý hiếm của mình, trước sự đánh cướp trắng trợn của lũ Cẩu và Chồn, nhưng để rồi cuối cùng cũng bị bọn Khỉ cướp mất. Đó là câu chuyện về hành trình gian nan của chàng cao bồi Boots, đi tìm vàng tại miền Tây hoang dã, hay chuyến giải cứu bầy con của cô khỉ Gorilda, như đã nói ở trên. Các màn chơi trong Adventure tuy về cơ bản thì cách chơi cũng không khác mấy so với Explore, nhưng nhờ sự tham gia trực tiếp của các nhân vật, nên chúng trở nên sôi động, hấp dẫn và kịch tính hơn rất nhiều. Hơn nữa, các câu chuyện đều được dẫn dắt bằng những đoạn phim hoạt hình rất dễ thương, cùng lời bình nghe cứ như thơ đã làm tăng tính hấp dẫn của Adventure.

Khi đã hoàn thành Explore và Adventure, mức độ khó hơn của cả hai phần chơi này là Challenge sẽ tiếp tục thử thách bạn. Ngoài ra, nếu không thích chơi một mình, bạn có thể mời bạn bè cùng tham gia phần chơi Party, có cả nội dung Đối kháng (Competitive) và Hợp tác (Cooperative) với những màn chơi hoàn toàn mới. Chưa hết, game còn cung cấp cả một bộ công cụ để bạn tự do tạo nên các màn chơi của riêng mình với đủ loại dụng cụ, hình khối, nhân vật cùng phong cảnh đã từng hiện diện trong các màn chơi có sẵn. Đây sẽ là nơi bạn có thể mặc sức sáng tạo nên những màn chơi "không đụng hàng", có khi còn hấp dẫn và thử thách hơn cả các màn chơi do EA và Steven Spielberg đã tạo ra ấy chứ!

Về khuyết điểm, Boom Blox cũng còn tồn tại một số điểm trừ như: chế độ cảm ứng đôi khi tỏ ra quá nhạy, gây khó khăn cho những ai run tay. Thêm vào đó là sức mạnh của Wii giới hạn nên hiện tượng giảm khung hình ở những vụ nổ lớn, không cho phép bạn đặt quá nhiều vật thể vào màn chơi tự tạo. Tuy nhiên, đây chỉ là những khuyết điểm rất nhỏ so với những ưu điểm mà Boom Blox đang sở hữu.

LỜI KẾT

Không chỉ vậy, Boom Blox còn là sản phẩm mang không ít tính giáo dục vì đòi hỏi ở người chơi một óc quan sát, sự suy luận nhạy bén, cùng sự nhanh tay lẹ mắt, biết chớp thời cơ đúng lúc. Với nội dung và lối chơi bổ ích phù hợp mọi lứa tuổi như vậy, chắc chắn Boom Blox là lựa chọn số 1 cho các vị phụ huynh cần tìm một tựa game giải trí bổ ích cho con em mình trong dịp hè sắp đến.

MAI LONG

ƯU

- Lối chơi giải đố rất độc đáo.
- Cơ chế vật lý và cảm ứng lực tuyệt hảo.
- Các màn chơi phong phú, đa dạng, giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Con trỏ đôi khi hơi nhạy.
- Sức mạnh của Wii tỏ ra "yếu thế" trong các pha thể hiện hiệu ứng phức tạp.

My Life as a King

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

EVERYONE — CONTENT RATED BY ESRB

Sứ mệnh Đế Vương

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As a King đem đến một cách tiếp cận mới cho sêri Final Fantasy Crystal Chronicles khi từ bỏ thể loại hành động - nhập vai để chuyển sang thể loại mô phỏng và được phát hành theo một cách cũng rất mới là qua WiiWare.

Trong cuộc đua tam mã hiện nay giữa 3 máy chơi game console thế hệ next-gen là Wii, X360 và PS3 thì mảng phát hành qua dịch vụ trực tuyến cũng đang nóng. Nếu X360 và PS3 đã tạo được chỗ đứng vững chắc thông qua Xbox Live Arcade và PlayStation Store thì Wii còn khá dè dặt khi mới chỉ thử nghiệm phát hành những game cổ điển qua Virtual Console. Tuy nhiên, việc không thể bỏ rơi thị trường đầy tiềm năng này đã thúc đẩy Nintendo tung ra hệ thống WiiWare giúp phát hành trực tuyến một số game mới phát triển cho máy Wii mà nổi bật trong số đó là Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As a King (FFCC:MLAK), tựa game thứ 3 trong sêri game này với lối chơi khác hẳn 2 phiên bản đầu tiên.

Đặt bối cảnh ngay sau phiên bản Final Fantasy Crystal Chronicles đầu tiên trên máy GameCube, FFCC:MLAK đem lại một thế giới quen thuộc cho người chơi. Lúc này chướng khí bao phủ thế giới đã biến mất và mọi người có thể tự do đi lại. Bạn sẽ vào vai King Leo, vị vua trẻ tuổi đang trên đường tìm kiếm tung tích vua cha là King Epitav biến mất bí ẩn. Cuối cùng, Leo đặt chân đến một vùng đất xa xôi, món quà mà vị vua dành cho con trai mình để xây dựng một vương quốc riêng.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	12/05/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Everyone

Bỏ gươm đao, làm kinh tế

Tuy cốt truyện tiếp nối phiên bản FFCC đầu tiên nhưng cách chơi của FFCC:MLAK khác hẳn phiên bản trước cũng như phiên bản thứ 2 là FFCC: Ring of Fates trên NDS. Thể loại nhập vai - hành động quen thuộc đã được thay thế bởi thể loại mô phỏng ở phiên bản thứ 3 này mà cụ thể hơn là tập trung vào việc quản lý một thành phố. Các trận chiến ác liệt được thay bằng các công việc xây dựng và phát triển vương quốc đầy thử thách không kém. Một sự thay đổi hoàn toàn khiến bạn không khỏi ngỡ ngàng nhưng cũng khơi lên bản năng thích khám phá

cái mới trong mỗi game thủ.

Sau khi vượt những giây phút bỡ ngỡ, người chơi sẽ bắt tay vào việc xây dựng vương quốc do bạn tự đặt tên. Cũng như bao quốc gia khác, yếu tố quan trọng hàng đầu là "lấy dân làm gốc" nên toà nhà bạn xây dựng được đầu tiên là Small House, đơn vị nhà cơ bản nhất giúp triệu tập được những thần dân đầu tiên. Mỗi toà nhà sẽ đem đến cho bạn 2 người dân và một khoản thu nhập là 10 gil mỗi ngày. Cách xây nhà trong FFCC:MLAK cũng khá "lạ", dựa vào kỹ năng Architek có được từ viên pha lê khổng lồ nằm ngay trung tâm thành phố mà King Leo chỉ cần đứng trước các khu vực đặc biệt được đánh dấu và lắc nhẹ WiiRemote hoặc nhấn nút trên các tay cầm khác để triệu hồi nhân vật hỗ trợ Chime là có thể xây xong kiến trúc đó trong chớp mắt. Đúng chất Wii, FFCC:MLAK cũng hỗ trợ tối đa khi cho phép người dùng lựa chọn 1 trong 4 cách điều khiển: Wii Remote, WiiRemote + Nunchuck, Classic Controller và tay cầm GameCube. Dù không khác biệt nhiều nhưng có lẽ sự kết hợp giữa WiiRemote + Nunchuck sẽ đem lại nhiều tiện lợi nhất khi vừa dễ dàng điều khiển Leo vừa vận dụng tính năng cảm ứng để triệu hồi Chime nhanh chóng hơn.

Việc xây dựng các toà nhà sẽ hao tốn lượng tài nguyên elementite có trong tay. Một khi lượng tài nguyên này cạn kiệt, bạn không thể xây dựng gì nữa và phải tìm cách khai thác thêm. Lúc đó, sẽ nổi lên vai trò quan trọng của các adventurer, những người được tuyển mộ từ dân chúng và thay mặt bạn thám hiểm các hang động xung quanh. Có 23 hang động cấp độ khác nhau mà bạn có thể cử người đến khám phá và tiêu diệt các con trùm để thu thập lượng elementite cần thiết. Các nhiệm vụ được bạn đích thân niêm yết trên các bảng thông báo và có thể chọn adventurer cụ thể để thực hiện; adventurer sẽ tự thực hiện nhiệm vụ mà bạn không thể can thiệp trực tiếp được.

Với việc thu thập elementite ổn định, bạn có thể xây dựng hàng loạt công trình khác nhau cho vương quốc. Spacious House là nhà cho cư dân rộng lớn hơn và thu nhập cao hơn. Tiệm bánh Bakery và tiệm tạp hoá Emporium giúp nâng cao điểm morale cho dân cư, một yếu tố quan trọng để nâng cấp vương quốc. Các công viên Fountain Park và Bullentin Park là nơi các adventurer nghỉ ngơi để hồi phục sinh lực và tiếp nhận nhiệm vụ mới. Các cửa hàng Weapon Shop, Armor Shop và Item Shop sẽ là nơi buôn bán vũ khí và trang bị cần thiết cho các adventurer mà bạn có thể tài trợ để nghiên cứu thêm các trang bị cấp cao hơn. Các toà nhà Training Hall, Gaming Hall, White Mage Temple và Black Mage Academy là nơi nghiên cứu các kỹ năng nâng cao của từng job (nghề nghiệp)... Có rất nhiều công trình và điểm thú vị là bạn phải quy hoạch sao cho đẹp mắt và thuận tiện quản lý về sau.

Vẫn còn đó một chút yếu tố RPG quen thuộc của dòng game Final Fantasy được pha trộn vào FFCC:MLAK. Các adventurer sẽ được lựa chọn 1 trong 4 job: Warrior, Thief, White Mage và Black Mage tuỳ thuộc vào chỉ số của người đó. Việc tạo ra tổ đội tối đa 4 người trong Tavern cũng nên cân nhắc có đủ cả 4 job để hỗ trợ nhau tốt hơn; các adventurer trong quá trình làm nhiệm vụ hoặc luyện cấp sẽ gia tăng level.

Sau khi đã nắm vững những yếu tố cơ bản nhất của cách chơi thì việc còn lại là bạn tập trung vào quản lý và phát triển vương quốc của mình. Game được chia ra làm nhiều ngày liên tiếp nhau và công việc hàng ngày của King Leo bắt đầu bằng duyệt qua các báo cáo tài chính và nhiệm vụ của ngày hôm trước cũng như niêm yết các nhiệm vụ mới của ngày hôm đó; thực hiện công việc thường lệ như xây dựng các công trình mới và tài trợ nghiên cứu. Mỗi ngày trong game tương đương khoảng 3 phút nên bạn sẽ phải nhanh tay lên.

Thay đổi hoàn toàn trong lối chơi tạo ra những nét độc đáo mới nhưng cũng dẫn đến một số đặc điểm từng làm nên sự hấp dẫn cho 2 phiên bản FFCC trước đã biến mất. Chế độ co-op hỗ trợ tối đa 4 người chơi từng làm nên các trận chiến vui nhộn là một ví dụ - có thể hiểu được do chuyển từ nhập vai – hành động sang mô phỏng. Tuy nhiên xét ở góc độ khác lẽ ra hãng phát triển đã hoàn toàn có thể tung ra những dịch vụ hỗ trợ online như cho phép bạn mời những người chơi khác tham quan vương quốc của mình, hay đưa các kỷ lục về thời gian hoàn thành trò chơi nhanh nhất hoặc vương quốc phồn vinh nhất... Dịch vụ hỗ trợ online duy nhất mà game cung cấp là các gói nâng cấp nhưng bạn phải tốn thêm tiền khi tải về. Các gói nâng cấp giúp mở thêm 3 chủng

WiiWare

WiiWare là dịch vụ cho phép tải về hệ thống game và ứng dụng dành riêng cho máy Wii của Nintendo. Tương tự Virtual Console, các game và ứng dụng WiiWare cũng có thể tải về thông qua Wii Shop Channel và xuất hiện như là các kênh (channel) riêng lẻ trên màn hình chính của máy Wii. Điểm khác nhau là nếu Virtual Console gồm những game cổ điển trên các hệ máy cũ của Nintendo và các hãng khác thì WiiWare là những game mới được phát triển dựa trên chuẩn mới của máy Wii. Các nội dung tải về của WiiWare đòi hỏi bạn phải nạp sẵn 1 lượng Wii Point trong tài khoản của máy Wii, trong khoảng 500-1500 Wii Point (5-15USD) trong thời điểm hiện nay. WiiWare được khai trương ở thị trường Nhật Bản vào ngày 25/03/2008, Bắc Mỹ vào 12/05/2008 và châu Âu vào 20/05/2008. Các tựa game xuất hiện ngay vào ngày khai trương dịch vụ nổi bật nhất bao gồm FFCC:MLAK, LostWinds, Everyone's Pokemon Ranch, Star Soldier R và Dr. Mario Online Rx.

Các gói nâng cấp cho FFCC: MLAK

FFCC:MLAK là game duy nhất có vinh dự xuất hiện ngay trong ngày khai trương dịch vụ WiiWare ở cả 3 khu vực Nhật Bản, Bắc Mỹ và châu Âu. Ngoài nội dung chính có thể tải về bằng 1500 Wii Point, bạn còn có thể tải thêm các gói nâng cấp cho game với giá từ 100-800 Wii Point. Các gói mở rộng nổi bật bao gồm các nhà chính cho phép tuyển mộ adventurer từ 3 chủng tộc Lilty, Selkie và Yuke, thay đổi trang phục cho King Leo và Chime cũng như các hang động mới cho phép mở khoá nhiều toà nhà mới. Tuy các gói mở rộng này chỉ là tùy chọn thêm nhưng thiếu nó sẽ làm cho game mất đi ít nhiều sự phong phú.

tộc Lilty, Selkie và Yuke và hang động mới cùng các nâng cấp thiết thực cho các toà nhà. Quả là một chiến lược phát hành khéo léo.

Nhỏ gọn mà vẫn đẹp

Dù dung lượng của cả game FFCC:MLAK nếu không tính các gói nâng cấp chỉ chiếm 287 block (đơn vị bộ nhớ của máy Wii, tương đương khoảng 43 MB), một con số khá khiêm tốn nhưng game vẫn trình diễn một bộ mặt ấn tượng ở phần đồ hoạ. Tuy không đạt đến độ hào nhoáng như Super Mario Galaxy nhưng FFCC:MLAK vẫn có thể được xem là game có đồ họa thuộc hàng khá tốt trên máy Wii hiện nay. Các nhân vật như King Leo, Chime hay Hugh Yurg được thiết kế dễ thương, gần gũi với người chơi. Vương quốc trong tay bạn khá ấn tượng với nhiều kiến trúc đẹp mắt mọc lên khắp nơi; các hiệu ứng đặc biệt khi xây dựng một ngôi nhà đáng khen ngợi. Tuy nhiên, do bối cảnh chỉ gói gọn trong thành phố của bạn nên sẽ không có cơ hội được giáp mặt với các quái vật và con trùm ấn tượng đặc trưng trong các game do Square Enix phát triển.

Phần âm thanh trong FFCC:MLAK lại khá "nghèo nàn" khi có quá ít giai điệu nhạc nền. Các hiệu ứng âm thanh chỉ ở mức tạm được và các nhân vật thiếu hẳn phần lồng tiếng. Người chơi cũng không thể trông mong nhiều hơn ở một game có dung lượng tương đối nhỏ như thế.

Khởi đầu tốt đẹp

Với một bước ngoặt rõ rệt trong cách chơi, FFCC:MLAK đã thổi được một luồng gió mới vào dòng game này. Fan của dòng game Final Fantasy đã có thể tạm quên đi những trận chiến ác liệt để thử tài làm kinh tế của mình một phen. FFCC:MLAK cùng với một số game khác đã làm nên sự ra mắt khá thành công của WiiWare. Liệu những tựa game tiếp theo có giúp WiiWare tiếp tục "đi sau về trước" 2 đàn anh Xbox Live Arcade và PlayStation Store?

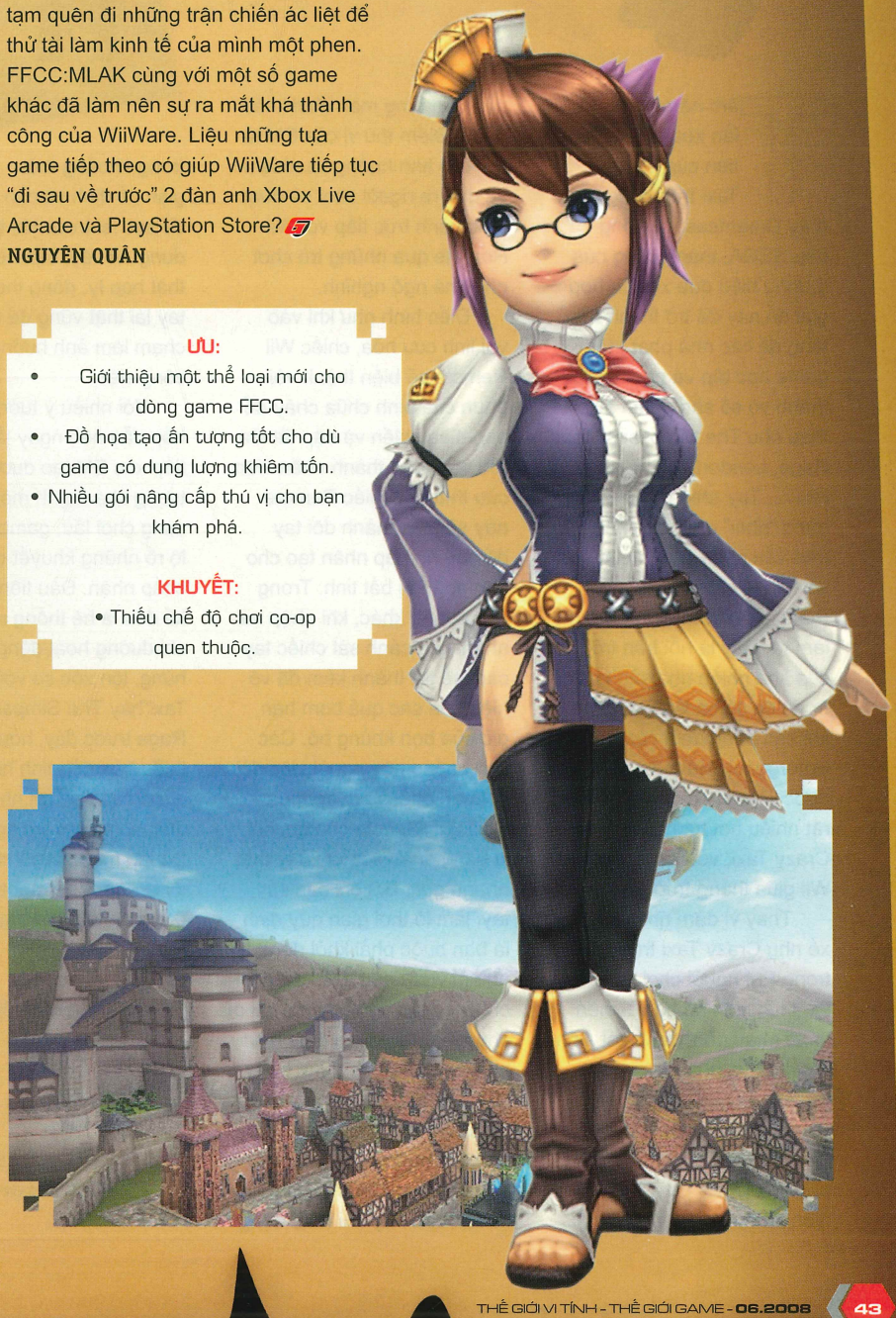
NGUYÊN QUÂN

ƯU:

- Giới thiệu một thể loại mới cho dòng game FFCC.
- Đồ họa tạo ấn tượng tốt cho dù game có dung lượng khiêm tốn.
- Nhiều gói nâng cấp thú vị cho bạn khám phá.

KHUYẾT:

- Thiếu chế độ chơi co-op quen thuộc.



NHÂN VIÊN CỨU HỘ

Tám năm kể từ lần xuất hiện đầu tiên của Crazy Taxi trên dòng máy Dreamcast của ông bầu SEGA, thành công của thương hiệu đua xe tích hợp giải đố này đã trở thành nền tảng để các nhà phát triển game học tập và phóng tác thành vô số sản phẩm ăn theo như The Simpsons Road Rage, London Taxi Rush Hour... Tuy nhiên, chất lượng hàng "nhái" của các sản phẩm trên vẫn chưa sánh được với "đồ hiệu" do Hitmaker (hãng phát triển Crazy Taxi) làm ra. Đây là nỗi trăn trở của khá nhiều nhà sản xuất trong đó có cả Warner Bros khi sản phẩm mới của hãng Emergency Mayhem (EM) – được xem là có cách chơi có rất nhiều nét tương đồng với Crazy Taxi, vừa ra mắt trên Wii giữa tháng trước.

Thay vì đảm nhận vai tài xế như Crazy Taxi trước đây, trong EM người chơi sẽ cùng lúc thực hiện cả ba vai diễn khác nhau gồm cảnh sát, lính cứu hỏa và nhân viên cứu thương để giải quyết những tình huống khẩn cấp đang diễn ra từng ngày trên đường phố của Crisis City. Mỗi vai diễn sẽ được phân bố và rải đều qua từng màn chơi khác nhau. Điểm thú vị của EM là tùy vào tình huống và nhiệm vụ đưa ra người chơi sẽ được thực hành trực tiếp với Wii Remote qua những trò chơi nhỏ khá ngộ nghĩnh.

Điển hình như khi vào vai lính cứu hỏa, chiếc Wii Remote sẽ biến thành vòi phun của bình chữa cháy để bạn điều khiển và dập tắt lửa. Khi hóa thân thành nhân viên cứu thương, chiếc Remote này sẽ biến thành đôi tay để bạn hô hấp nhân tạo cho nạn nhân bị bất tỉnh. Trong tình huống khác, khi nhập vai nhân viên cảnh sát chiếc tay cầm sẽ trở thành kềm để vô hiệu hóa các quả bom hẹn giờ của bọn khủng bố. Các tình huống này ngoài việc đòi hỏi bạn phải sử dụng thuần thục Wii Remote còn đòi hỏi kĩ năng quan sát và xử lý thật nhanh gọn. Bởi chỉ cần sẩy tay, làm lố thời gian quy định là bạn buộc phải khởi động lại nhiệm vụ từ đầu. Để thuận lợi cho việc tác nghiệp, mỗi khi di chuyển trên đường thực hiện nhiệm vụ, bạn sẽ được cung cấp đèn báo hiệu phát âm thanh để báo quyền ưu tiên cho các phương tiện lưu thông hay khách bộ hành. Oái oăm là đèn báo này chỉ hoạt động trong khoảng thời gian cố định và cần thời gian để sạc lại trước khi tiếp tục sử dụng. Vì vậy, bạn nên sử dụng thật hợp lý, đồng thời luyện tay lái thật vững để tránh đụng chạm làm ảnh hưởng đến công việc.

Với nhiều ý tưởng khá hấp dẫn nên ngay lần đầu tiếp xúc EM tạo được ấn tượng khá mạnh mẽ. Nhưng càng chơi lâu, game bắt đầu lộ rõ những khuyết điểm khó chấp nhận. Đầu tiên phải kể đến là hệ thống mũi tên chỉ đường hoạt động rất tùy hứng, lộn xộn so với Crazy Taxi hay The Simpsons Road Rage trước đây, hơn nữa việc thiếu bản đồ minh họa sẽ ngốn của bạn rất nhiều thời gian vô bổ khi tác nghiệp. Do lập trình vội và chưa kiểm lỗi kĩ nên Wii Remote hoạt động rất thất thường, lúc thì quá nhạy, khi lại không ăn. Các trò chơi nhỏ cũng được xào đi xào lại và ít đột phá. Để bảo đảm tốc độ khung hình ổn định, nhà sản xuất buộc phải hy sinh hình ảnh khá nhiều nên chất lượng đồ họa cũng chỉ tương tự những sản phẩm cách đây gần một thập kỷ. Âm thanh game cũng "chung xuồng" với đồ họa do không có nhiều nét nổi bật và rập khuôn khá nhiều.

"Nhanh nhẩu đoảng" có lẽ là mô tả thích hợp cho sản phẩm của Warner Bros. Và hệ quả là không riêng gì hãng game đến từ Mĩ này mà các nhà phát hành Codemasters cũng phải chịu vạ lây. Tình trạng của EM hiện nay thật đúng như tên gọi của nó.

ĐẠI NGHĨA

ƯU

- Nhiều ý tưởng mới đáng quan tâm.

KHUYẾT

- Đồ họa lỗi thời.
- Cách chơi lặp.
- Chưa khai thác tốt tính năng cảm ứng của Wii Remote.

EMERGENCY MAYHEM	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Warner Bros
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	15/04/2008
ESRB	Teen

V-LEAGUE ONLINE
MÙA GIẢI
KHỞI ĐỘNG
TRANH TÀI VÔ ĐỊCH QUỐC GIA
ĐĂNG KÍ NGAY TẠI: WWW.BRO.VN ĐỂ ĐẠT CHUYẾN DU LỊCH PHILIPPINES
VÀ TRỞ THÀNH...TRIỆU PHÚ
CODE QUÀ TẶNG ĐẶC BIỆT
CHO BẠN ĐỌC BÁO :
TGG0805B
Chi tiết sử dụng xem tại www.ran.vn
Mọi thắc mắc, vui lòng liên hệ: 846 2927 hoặc email: cs@bro.vn
GIẢI ĐẤU KHỞI ĐỘNG VÒNG LOẠI QUỐC GIA
DIỄN RA TẠI 12 TỈNH THÀNH
An Giang
Cần Thơ
Bình Dương
Đà Nẵng
Đồng Nai
Nam Định
Quảng Ninh
Vũng Tàu
Hà Nội
Lâm Đồng
Hải Phòng
Khánh Hòa
RAN ALLIANCE
intel
MIRINDA
bro CYBERWORLD
MIN COMMUNICATIONS,INC.

VŨ KHÍ TỐI THƯỢNG

"Bất chấp vẻ ngoài là một game vui nhộn, bản chất bên trong của Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction vẫn là một game bắn súng góc nhìn thứ 3 (TPS) có chiều sâu và sức hấp dẫn đủ làm hài lòng mọi game thủ có dịp thử qua".

RATCHET & CLANK FUTURE TOOLS OF DESTRUCTION	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Insomniac Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2007
ESRB	Everyone

Insomniac Games là hãng phát triển có truyền thống với hàng loạt game tên tuổi trên các máy console của Sony. Khởi đầu thuận lợi trên Playstation với dòng game Spyro the Dragon, nhưng khi Playstation 2 ra đời thì thương hiệu này đã được chuyển nhượng cho Vivendi Universal và Insomniac tiếp tục tạo dựng một thương hiệu chiến lược khác cho mình. Dòng game Ratchet & Clank (R&C) ra đời trong hoàn cảnh đó và nhanh chóng giúp Insomniac giành được khá nhiều giải thưởng cũng như doanh số khổng lồ hơn 10 triệu bản. Khi Sony ra mắt Playstation 3, hãng tạm gác cái tên R&C sang một bên để phát triển một tựa game hoàn toàn mới là Resistance: Fall of Man. Sau thành công ban đầu với tựa game đầu tiên

trên PS3, Insomniac đã quay lại khai thác mảnh đất màu mỡ truyền thống của mình và cho ra đời phiên bản mới nhất của R&C mang tên Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (TOD) hứa hẹn hấp dẫn từ cả cốt truyện đến cách chơi.

VŨ KHÍ TỐI THƯỢNG

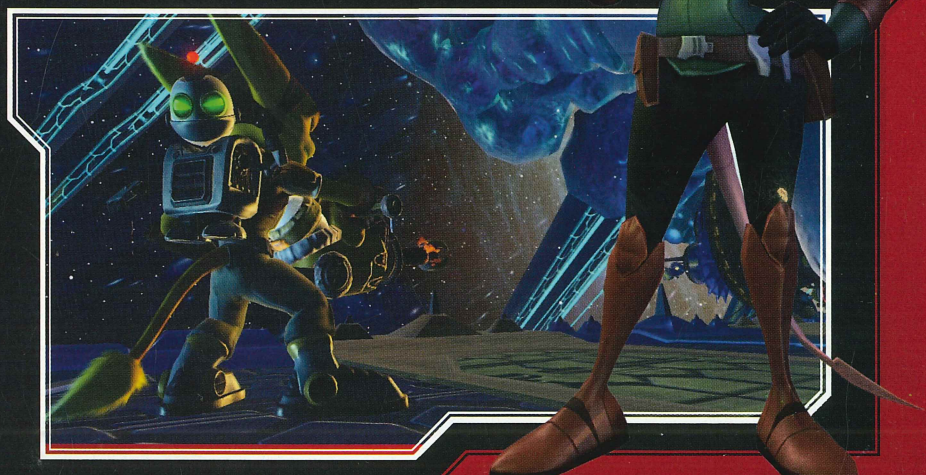
Sau khi trải qua các cuộc phiêu lưu mạo hiểm và đang tận hưởng những ngày yên bình trên hành tinh Metropolis, bộ đôi quen thuộc Ratchet và Clank lại nhận được thông điệp cầu cứu của Captain Quark. Một binh đoàn robot hùng hậu, trang bị vũ khí đến tận răng dưới sự chỉ huy của Emperor Tachyon đang tấn công vào hành tinh này. Đáp ứng lời kêu cứu của Quark, Ratchet và Clank lao thẳng đến vùng chiến sự để rồi phát hiện chính Ratchet mới là mục tiêu mà Emperor Tachyon tìm kiếm. Nguyên nhân sâu xa bắt nguồn từ nhiều năm trước, khi thiên hà xảy ra cuộc chiến khốc liệt The Great War giữa 2 chủng tộc Cragmite và Lombax. Những người Lombax đã sử dụng kỹ thuật tân tiến của mình tạo ra thứ vũ khí tối thượng mang tên Dimensionator làm "bốc hơi" tất cả những người Cragmite, ngoại trừ Emperor Tachyon vẫn còn là một ấu trùng nằm trong trứng nên thoát nạn. Khi lớn lên, Emperor Tachyon xây dựng một đế quốc robot hùng hậu và tiến hành trả thù những người Lombax, giữa lúc đó tất cả những người Lombax cũng đột nhiên biến mất, chỉ còn lại mỗi Ratchet là người cuối cùng của chủng tộc này. Sự biến mất bí ẩn này lại một lần nữa có liên quan đến vũ khí tối thượng Dimensionator. Với tham vọng khám phá bí mật của thứ vũ khí khủng khiếp này, cũng như tuyệt diệt chủng tộc đối nghịch nên mục tiêu số một mà Emperor Tachyon săn đuổi chính là Ratchet. Nhờ sự trợ giúp của người bạn thân thiết Clank, Ratchet vừa trốn chạy các cuộc truy đuổi, vừa phiêu lưu qua các hành tinh khác nhau để tìm kiếm sự thật về Dimensionator, cũng như giải mã những bí ẩn thân thế vẫn trăn trở bấy lâu. Một cuộc phiêu lưu vô cùng hấp dẫn!

BỘ SƯU TẬP ĐỒ SỘ

Đúng với truyền thống của dòng Ratchet & Clank, TOD tiếp tục mang đến cho người chơi một kho vũ khí hiện đại đồ sộ và cực kỳ độc đáo mà không phải game nào cũng có. Tất cả đều được thiết kế hết sức ngộ nghĩnh nhưng lại vô cùng hiệu quả và ấn tượng. Ngoài món thô sơ nhất là chiếc cờ-lê bất ly thân, Ratchet còn có thể sử dụng thêm 16 vũ khí khác với công dụng và tính năng "không đụng hàng" tùy tình huống đối đầu với các đối thủ khác nhau. Khẩu Combustor tuy hỏa lực yếu nhưng lại chứa nhiều đạn hỗ trợ đắc lực cho người chơi ở giai đoạn đầu game khi các đối thủ không mạnh lắm. Khi bị bao vây "nan địch quần hồ", thanh roi điện Shock Ravager lại là lựa chọn tối ưu khi có thể "dọn sạch" đám đông nhanh chóng; Alpha Disruptor hỏa lực mạnh nhưng "không nhằm nhò" gì khi đụng phải những con trùm dai máu, trong khi R.Y.N.O IV xứng đáng là nỗi kinh hoàng với mọi đối thủ kể cả con trùm cuối cùng. Có cả những thứ vũ khí mà cách sử dụng vô cùng đặc biệt như Plasma Beasts có thể phóng ra các quái vật plasma tự động tấn công kẻ địch hoặc Nano-Swarmers trở thành trụ phóng vô số nanobot tí hon "xâu xé" bất kỳ kẻ nào trong phạm vi của nó. Nhưng thú vị bậc nhất có lẽ là vũ khí Tornado Launcher có thể tạo ra những cơn lốc xoáy mà người chơi có thể điều khiển quỹ đạo di chuyển qua tính năng cảm ứng của tay cầm Sixaxis hoặc DualShock 3, điều chưa từng xuất hiện ở các phiên bản trước.

Khi bắt đầu trò chơi, dĩ nhiên Ratchet chỉ được trang bị những vũ khí cơ bản là Combustor và Fusion Grenade; số còn lại phải mua qua các "shop" được bố trí rải rác khắp các màn chơi. "Tiền" để mua sắm chính là lượng bolt (ốc vít) thu thập được; các nhà phát triển đã khéo léo tính toán sao cho lượng bolt thu thập được khá dư dả để mua tất cả các loại vũ khí có trong game. Các shop vũ khí còn có chức năng giúp nâng cấp các tính năng khác như hỏa lực, tầm bắn, sức chứa đạn hay giúp cho lượng bolt và tinh thể raritanium rớt ra từ quái vật nhiều hơn; raritanium là nguyên liệu cần thiết để nâng cấp các tính năng và dù trong game chúng khá ít nhưng cũng đủ giúp bạn nâng cấp tối đa phần lớn các vũ khí cần thiết.

Trong TOD bạn được khuyến khích sử dụng vũ khí càng nhiều càng tốt vì chúng



sẽ tăng đẳng cấp tỉ lệ thuận với số đối thủ tiêu diệt. Mỗi vũ khí có 5 cấp độ và khi đạt được đẳng cấp cao nhất chúng sẽ có thêm những tính năng cực kỳ lợi hại như bắn ra 3 viên đạn cùng lúc, đạn có thể làm đông cứng đối phương hoặc "xuyên táo" hàng loạt đối thủ. Bạn đừng lo đạn dược khan hiếm vì trong TOD rất dễ tìm thấy dọc đường đi, hoặc có thể mua trong các shop với giá rất "bèo".

Bên cạnh 16 vũ khí trên, Ratchet còn có thể sử dụng thêm 8 loại thiết bị hỗ trợ (combat device) giúp ích rất nhiều trong các trận chiến. Đó là các quả cầu Groovitron khiến kẻ địch nhảy múa quên cả chiến đấu, robot Mr.Zukon chiến đấu hiệu quả bên cạnh bạn hay lựu đạn Transmorpher biến đổi thủ thành những chú chim cánh cụt rất vui mắt. Các dụng cụ (gadget) mà Ratchet có được trong tay cũng bao gồm 8 loại, đa số hỗ trợ đắc lực trong quá trình di chuyển như Swingshot giúp bám vào các điểm mấu để nhảy qua các khoảng cách lớn, Robo-wings giúp bay lượn trong không khí và nhất là chiếc xe một bánh kỳ lạ mang tên Gyro Cycle đem lại cảm giác thú vị khó tả khi điều khiển.

VUI NHỘN VÀ HẤP DẪN

Về cơ bản, trong TOD người chơi sẽ phiêu lưu qua nhiều hành tinh, tham gia các màn đấu súng quyết liệt xen lẫn các màn giải đố và các minigame. Phần lớn thời lượng trong game sẽ là các màn đấu súng với nhân vật chính Ratchet được hỗ trợ bởi kho vũ khí đồ sộ ở trên. Các màn đấu súng này không thiên về bạo lực mà vẫn giữ được tính vui nhộn và hấp dẫn truyền thống với tiết tấu rất nhanh. Đối đầu với kẻ địch đông đảo và đa dạng nên Ratchet thường xuyên phải thay đổi vũ khí cho phù hợp với từng tình huống. Thật may mắn là game hỗ trợ chế độ lựa chọn nhanh rất tiện lợi, bạn chỉ cần giữ phím # và dùng núm analog là chọn được ngay thứ vũ khí mong muốn. Các trận đấu trùm cũng rất quyết liệt với các con trùm khá "dai máu" và có những điểm yếu riêng, đòi hỏi bạn phải biết cách khai thác thì mới giành được phần thắng. Nếu vẫn chưa đã tay thì game còn cung cấp một đấu trường rộng lớn với nhiều nhiệm vụ phong phú nếu bạn muốn thử sức, mà theo tác giả thì chỉ nên giải quyết hết các nhiệm vụ này một khi bạn đã chơi đến gần cuối game - lúc đã mở khóa được những vũ khí đủ mạnh.

Ở một số phân đoạn, bạn chuyển sang điều khiển nhân vật Clank với lối chơi hoàn toàn khác hẳn. Tương tự cách chơi trong game Pikmin, ở đây Clank điều khiển một số robot mang tên Zoni và ra lệnh cho chúng như tấn công kẻ địch, dọn đường đi hoặc tương tác với các thiết bị để mở ra con đường mới. Ở phần chơi này Clank còn có một kỹ năng độc đáo là có thể làm chậm thời gian, lúc đó bạn có thể dễ dàng né tránh các cạm bẫy và thực hiện các thao tác phức tạp với độ chính xác hơn hẳn bình thường.

Xen kẽ các pha hành động vẫn xuất hiện các màn chạy nhảy, giải đố theo đúng truyền thống. Các màn chơi này được thiết kế khéo léo và các câu đố có độ khó phù hợp để bạn khỏi chán. Bạn có thể dùng cây cờ-lê vặn các con vít để điều khiển các máy móc kỳ lạ, hoặc dùng thiết bị Gelanator bắn ra các khối thiên thạch làm bàn đạp để nhảy lên các vị trí cao hơn. Bạn cũng bị đặt vào tình huống phải vừa trượt trên một thanh đường ray, vừa nhảy nhót né tránh chướng ngại vật từ "bốn phương tám hướng" bay tới. Một số minigame cũng được đưa vào để giúp người chơi có những giây phút thư giãn mà đa số đều vận dụng tính năng cảm ứng của tay bấm để điều khiển như điều chỉnh tia laser theo đường đi được đánh dấu sẵn để phá hủy các bức tường. Một số đoạn Ratchet còn trổ tài bay lượn với sự trợ giúp từ đôi cánh của Clank, đòi hỏi phải khéo léo luồn lách qua các chướng ngại vật để đến đích an toàn. Minigame Descriptor lại cho phép bạn điều khiển viên bi bằng cách lắc lư tay bấm để đến được các vị trí mong muốn nhằm "hàn" các mạch điện giúp mở khóa các cánh cửa. Và cuối cùng là các màn bắn phi thuyền trên đường di chuyển từ hành tinh này đến hành tinh khác khá hấp dẫn và kết thúc bằng một trận đấu trùm ấn tượng.

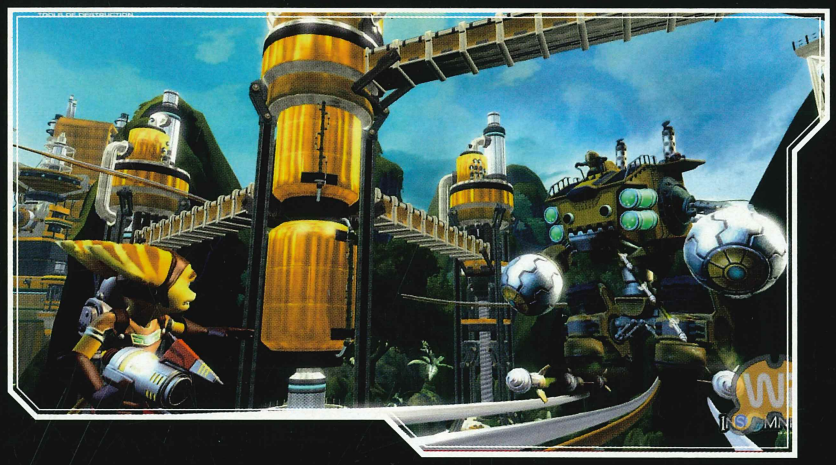
TOD vẫn còn một số khiếm khuyết như độ khó được đánh giá là không cao do các loại vũ khí của Ratchet quá mạnh so với đối thủ và hệ thống điểm lưu tạm (checkpoint) khá gần nhau nên bạn có thể nhanh chóng chơi lại. TOD cũng không có chế độ chơi multiplayer khá thành công như ở các phiên bản trước.

TRÌNH DIỄN ẤN TƯỢNG

TOD chắc chắn là một trong những

game được thiết kế với phông màu tươi tắn và đẹp mắt nhất trên máy PS3 hiện nay. Không đi theo hướng thiết kế nhân vật giống thật mà Insomniac lại chọn phong cách hoạt họa quen thuộc nhưng vẫn gây ấn tượng. Hiệu ứng ánh sáng được xử lý khéo léo khiến cho game càng sống động hơn. TOD mang đến những khung hình mà cảnh nền làm bạn ngạc nhiên bởi vẻ sinh động và đẹp mắt. Các màn chơi đều được thiết kế mang dáng vẻ rất riêng từ các hành tinh khô cằn cho đến các thành phố hiện đại, tất cả đều tạo cho bạn cảm giác háo hức muốn khám phá. Các trận chiến diễn ra cho dù rất đông đối thủ với nhiều hiệu ứng cháy nổ, nhưng vẫn rất mượt mà, không hề gặp phải hiện tượng giảm khung hình. Các đoạn phim cắt cảnh sử dụng chính engine in-game được dàn dựng rất tốt khiến bạn khó nhận thấy thời điểm game chuyển cảnh nếu không chú ý kỹ. Nhìn chung đồ họa trong TOD khiến người chơi hài lòng và vẫn giữ được vẻ đẹp cùng nét hài hước nhẹ nhàng đặc trưng, nhất là ở những đoạn phim cắt cảnh.

Phần âm thanh trong TOD cũng khá xuất sắc với phần lồng tiếng cho các nhân vật rất có hồn. Bạn không thể nào quên được các câu thoại vui nhộn của các nhân vật kể cả trong các đoạn phim cắt cảnh hay trong lúc đang chiến đấu. Hiệu ứng âm thanh được thực hiện khá tốt, trong khi đó nhạc nền dù không hay lắm nhưng cũng đóng tròn vai.



BỘ ĐÔI ĂN KHÁCH

Bộ đôi Ratchet và Clank lại tiếp tục có một chuyến phiêu lưu thành công, lần này là trên nền máy console mới nhất của Sony PS3. Các pha chiến đấu vui nhộn và hấp dẫn cùng với minigame vận dụng tính năng cảm ứng đã cuốn hút người chơi trong nền đồ hoạ đẹp mắt càng làm tăng thêm giá trị của game. Và hơn tất cả là bộ vũ khí cùng thiết bị hỗ trợ đồ sộ trong TOD khiến bạn phải thích thú hàng giờ liền để tìm kiếm và khám phá cho kỳ hết tính năng. Đây là game phải có trong bộ sưu tập nếu như bạn đã có trong tay một máy PS3.

XUÂN QUANG

ƯU

- Cách chơi vui nhộn, hấp dẫn.
- Bộ sưu tập vũ khí đồ sộ và độc đáo.
- Ứng dụng điều khiển cảm ứng vào các minigame thú vị.
- Đồ hoạ tươi tắn và đẹp mắt.

KHUYẾT

- Game khá dễ.
- Thiếu chế độ multiplayer

TOD CÓ GÌ KHÁC?

Khi chính thức phát hành, phiên bản TOD đã gặp phải một lỗi kỹ thuật nhỏ. Một số game thủ khi load game lần đầu sẽ gặp phải bảng thông báo ổ cứng máy PS3 đã đầy mặc dù dung lượng trống còn khá nhiều. Để giải quyết lỗi kỹ thuật này, người chơi có thể thêm vào hoặc xóa đi khoảng 500MB trong ổ cứng là game có thể load được bình thường.

Engine dùng để phát triển TOD đã được Insomniac Games xác nhận sẽ tiếp tục được dùng để phát triển game bắn súng góc nhìn thứ nhất Resistance 2 sắp ra mắt, dĩ nhiên là sẽ thêm vào một số cải tiến.

Những phiên bản tiếp theo của dòng game Ratchet & Clank đã được lên kế hoạch phát triển. Nó bao gồm tựa game Secret Agent Clank do High Impact Games phát triển sẽ xuất hiện trên máy PSP vào 06/2008 với nhân vật chính là chú robot Clank. Hai phiên bản tiếp theo dành cho máy PS3 sẽ do chính Insomniac Games phát triển bao gồm Ratchet: Quest for Booty sẽ xuất hiện vào 07/2008 trên dịch vụ Playstation Store là bản mở rộng cho TOD, và Ratchet & Clank Future 2 đang trong quá trình phát triển và sẽ ra mắt vào cuối 2009 hoặc đầu 2010.

Tính đến 03/2008 TOD đã đạt doanh số hơn 1 triệu bản, như vậy cả 5 tựa game thuộc dòng game R&C do chính Insomniac phát triển đều vượt được mốc này; 4 phiên bản trước trên PS2 lần lượt là Ratchet & Clank, R&C: Going Commando, R&C: Up Your Arsenal và Ratchet: Deadlocked.

P3 F PERSONA3 FES KHÁM PHÁ MÊ CUNG THỜI GIAN

"Shin Megami Tensei: Persona 3 FES là một bản mở rộng không thể thiếu cho dù bạn đã từng thử qua và yêu thích Shin Megami Tensei: Persona 3 hay không."

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 FES	
PHÁT HÀNH	Atlus
PHÁT TRIỂN	Atlus
THỂ LOẠI	Nhập Vai
NGÀY PHÁT HÀNH	22/04/2008
ESRB	Mature (M)
HỆ MÁY	PS2

Tháng 8 năm ngoái, Atlus ra mắt quân bài chủ lực của mình Shin Megami Tensei: Persona 3 (P3) và nhanh chóng giành được sự chào đón nồng nhiệt từ các fan của thể loại game nhập vai Nhật Bản (J-RPG). Cách chơi hấp dẫn cùng màn trình diễn nghe nhìn ấn tượng đã hoàn toàn chinh phục được mọi người nhưng vẫn để lại nhiều uẩn khúc, nhất là số phận của nhân vật chính. Mới đây, hãng lại tiếp tục ra mắt bản mở rộng mang tên Shin Megami Tensei: Persona 3 FES (P3FES), vừa giới thiệu 1 phần chơi mới, vừa đem lại cho mọi người phần chơi cũ đã có thay đổi.

CÂU CHUYỆN TIẾP DIỄN

Ở phần cuối phiên bản P3, nhân vật chính trong game đã dùng linh hồn của mình để tạo ra tấm màn ngăn cách nữ thần bóng đêm Nyx với thế giới loài người để ngăn chặn hiểm hoạ tận thế. P3 kết thúc ở đó và P3FES ra đời nối tiếp câu chuyện. P3FES được chia làm 2 cốt truyện riêng biệt: The Journey và The Answer. Nếu The Journey chính là nội dung phiên bản P3 thì The Answer là phần chơi mới giới thiệu những sự kiện sau đó. Một tháng trôi qua sau trận chiến cuối cùng, nhân vật chính trong bản P3 vẫn trong trạng thái hôn mê và tình hình xấu hơn khi anh đã chết. Nhóm S.E.E.S (Specialized Extracurricular Execution Squad), mất luôn cả tổng hành dinh khi ký túc xá nơi họ trú

ngu bị đóng cửa và các thành viên tổ chức bữa tiệc họp mặt lần cuối trước khi mọi người chia tay nhau. Trong bữa tiệc đó, một điều kỳ lạ đã xảy ra khi mặc dù đã chuyển sang một ngày mới nhưng thời gian vẫn dừng lại ở ngày 31/03/2010. Và cùng lúc đó, một nhân vật bí ẩn mang tên Metis xuất hiện và tấn công các thành viên S.E.E.S trước khi bị một thành viên của nhóm là Aigis đánh bại. Khai thác Metis, mọi người phát hiện ra mê cung thời gian Abyss of Time nằm ngay bên dưới ký túc xá đang trỗi dậy và nó đã khiến cho thời gian không thể trôi đi như bình thường mà sẽ lặp đi lặp lại mãi ngày 31/03. Không còn cách nào khác, cả nhóm lại phải lao vào một cuộc phiêu lưu mới để đưa mọi việc trở lại bình thường, đồng thời khám phá nhiều manh mối quan trọng liên quan đến những điều chưa được làm sáng tỏ ở bản P3.

THE JOURNEY - LÀM MỚI PHẦN CHƠI CŨ

Phần chơi The Journey chính là phiên bản P3 nguyên thủy (xem thêm TGG tháng 10/2007, trang 44) nhưng đã được Atlus thêm thắt vào vài chi tiết để tạo "hương vị" mới. Cách chơi vẫn mang phong cách của game J-RPG với người chơi điều khiển nhóm thành viên của mình khám phá các tầng của địa ngục rộng lớn Tartarus. Các trận chiến vẫn diễn ra với nhân vật chính do bạn điều khiển và các nhân vật còn lại sẽ do máy điều khiển (bạn chỉ có thể lập chiến thuật cho họ). Các Persona được bạn triệu hồi đóng vai trò cực kỳ quan trọng trong các trận chiến mà nếu không nắm vững cách thu thập cũng như kết hợp, bạn sẽ khó lòng hoàn thành game. Atlus đã thay đổi một số điểm như làm mới hệ thống các câu hỏi và vị trí các nhân vật trong trường học. Social Link – các mối quan hệ bạn bè vốn rất quan trọng để xây dựng các Persona cũng đã thay đổi khác trước. Một số Persona mới cũng được thêm vào, tính năng tạo vũ khí mới như kết hợp các Persona lần đầu tiên xuất hiện trong game. Việc thay đổi phục trang nhân vật cũng được đưa vào; trong đó có nhiều bộ khá "hot" và khá khó kiếm.

ƯU

- Nhiều Persona mới được thiết kế ấn tượng.
- Phần chơi The Journey đã được thay đổi tạo hương vị mới.
- The Answer mang đến cho bạn thử thách và thời lượng tương đối nhiều.

KHUYẾT

- Hệ thống mê cung không thay đổi so với phiên bản trước.
- Một số tính năng thú vị bị lược bỏ trong phần The Answer.

Để tạo thuận lợi cho những người đã chơi qua bản nguyên thủy, P3FES cho phép bạn sử dụng lại "save game" từ bản cũ, bạn không cần phải tốn công "cày bừa" lại từ đầu. Game còn thêm vào độ khó Hard dành cho những người muốn thử thách.

THE ANSWER – GIẢI MÃ BÍ MẬT

Đúng với tên gọi của mình, phần chơi mới The Answer làm sáng tỏ mọi uẩn khúc trong game. Vốn chỉ là một bản mở rộng nên phần này sử dụng lại hầu hết những gì đã xuất hiện trong P3. Nhân vật chính lần này bạn sẽ sử dụng là Aigis với cách chơi vẫn như phần The Journey. Mê cung Abyss of Time thiết kế quá giống địa ngục Tartarus đến nỗi bạn sẽ không cảm thấy chút xa lạ nào khi phiêu lưu trong đó. Thế lực của các thành viên đã được thiết kế cao hơn nhiều nên bạn có thể ở trong mê cung lâu hơn, nhờ vậy khám phá nhiều khu vực hơn trong 1 ngày. Không còn các nhiệm vụ (quest) mà Elizabeth giao cho bạn và mọi Persona có thể được tạo ra bằng cách kết hợp các Persona khác. Chỉ có một chút khó chịu khi Persona Compedium, tính năng ghi nhớ các Persona mà bạn đã thu thập được và tái tạo khi cần thiết đã bị lược bỏ. Điều này sẽ khiến nếu chẳng may kết hợp các Persona thất bại, bạn sẽ phải tốn thời gian thu thập lại các Persona nguyên liệu cần thiết.

Do tính chất đặc thù của phần này là ngoài những lúc phiêu lưu trong mê cung Abyss of Time thì bối cảnh sinh hoạt của nhóm S.E.E.S chỉ xảy ra trong phạm vi ký túc xá nên những tính năng thú vị xoay quanh việc giao tiếp trong trường hay mối liên kết Social Link đã không được đưa vào. Người chơi có thể tập trung hơn vào các trận chiến mà không mất nhiều thời gian cho những chuyện khác. Bù lại độ khó game được đánh giá là cao hơn hẳn so với phần The Journey khi các đối thủ sẽ "khó nhai" hơn rất nhiều. Phần lựa chọn (shuffle) các lá bài chiến lợi phẩm sau mỗi trận đánh cũng mang tính thử thách hơn. Ở phiên bản này các lá bài di chuyển nhanh hơn, thậm chí ra ngoài màn hình rồi quay lại, khiến bạn phải tập trung nhiều hơn nếu muốn lựa chọn chính xác.

Đồ hoạ và âm thanh vẫn giữ nguyên những gì đã từng làm nên ấn tượng cho phiên bản trước, đó là một tin vui cho fan của dòng game này. Các Persona thêm vào cũng được thiết kế rất đẹp mắt theo phong cách đặc trưng. Ngoài những bài nhạc sôi động quen thuộc, game còn có thêm nhiều giai điệu nhạc nền khác nghe "đã tai" hơn. Một màn trình diễn nghe nhìn ấn tượng mà bạn không thể mong chờ gì hơn trên máy PS2 già cỗi.

BẢN MỞ RỘNG THÀNH CÔNG

P3FES tiếp nối được thành công của phiên bản trước và giải đáp được những khúc mắc được "cố ý" để lại, đồng thời giới thiệu thêm một phần chơi mới hấp dẫn. Không những phần chơi nguyên thủy mà cả phần mở rộng với độ thử thách cao đã làm tăng thêm giá trị của game. P3FES trở thành một trong những game xuất sắc nhất cuối cùng xuất hiện trên "lão tướng" PS2 và nếu bỏ qua thì bạn sẽ hối tiếc nhiều đấy.

NGUYÊN QUÂN

Harvey Birdman ATTORNEY AT LAW™

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

"Với Harvey Birdman: Attorney At Law bạn sẽ bắt gặp cả hài hước và luật sư, hai khái niệm tưởng chừng không thể song hành..."

HARVEY BIRDMAN: ATTORNEY AT LAW	
PHÁT HÀNH	
Capcom	
PHÁT TRIỂN	
High Voltage Software	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	08/01/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Teen

LUẬT SƯ "SIÊU ANH HÙNG"

Có thể nói luật sư là một nghề không hề đơn giản, bạn phải ngày đêm chú tâm xem xét các chứng cứ, lời khai khai nhân chứng, hiện trường và đòi hỏi tính kiên nhẫn rất cao trước khi đưa ra quyết định. Mọi phán quyết sai lầm đều có thể dẫn dắt vụ kiện đi theo một hướng khác sai lầm hơn. Lẽ này mà luật sư và hài hước là hai khái niệm hoàn toàn xa lạ, tưởng chừng không dính dáng và không thể dính dáng gì đến nhau. Ấy vậy mà lần đầu tiên hãng Capcom làm một bước đột phá kết hợp hai khái niệm trên vào trò chơi Harvey Birdman: Attorney at Law với mục đích vừa khiến game thủ phải vắt óc suy nghĩ vừa có thể bật ra những tràng cười sảng khoái.

Được xây dựng dựa trên một show truyền hình ăn khách của Adult Swim từng được phát sóng trên kênh Cartoon Network, "ngôi sao" trong HBAL chính là nhân vật Harvey, một siêu anh hùng của thập niên 60 với khả năng bay lượn, điều khiển và tấn công đối thủ bằng ánh sáng. Tuy nhiên, game này chẳng đề cập "xíu xiu" gì đến siêu năng lực của Harvey mà thay vào đó, anh ta sẽ xuất hiện ở một lãnh vực mới lạ hoàn toàn, đó là luật

pháp. Harvey sau chuỗi ngày vinh quang đã quyết định "quy ẩn giang hồ", kiếm sống bằng nghề luật sư và cùng những người bạn siêu anh hùng khác mở công ty luật Sebben Sebben. Thế là từ một siêu anh hùng, Harvey trở thành một luật sư tài ba chuyên giải quyết các vụ án dân sự. Dĩ nhiên, đối thủ của Harvey trong truyện tranh cũng đâu thể ngồi yên nhưng thay vì đấm đá, chúng sẽ dùng lý lẽ để "vặn vẹo" Harvey trong phòng xử án, Harvey là luật sư thì đối thủ sẽ là công tố viên và ngược lại. Bạn thấy đấy, chỉ riêng cốt truyện thôi cũng khiến chúng ta thấy hấp dẫn rồi.

Về lối chơi thì HBAL khá đơn giản, nếu đã chơi qua bất kì game luật sư nào trong xêri Phoenix Wright cũng của Capcom thì bạn sẽ cảm thấy rất quen thuộc. Còn nếu bạn chưa từng chơi qua thì cũng không sao vì sẽ làm quen với HBAL rất nhanh. Đầu tiên game sẽ đưa ra một tình huống liên quan đến luật pháp, chẳng hạn một kẻ nào đó chủ mưu đốt nhà, hoặc ai đó cả gan cuỗm hết các vật dụng trong văn phòng của bạn... Sau đó, vụ án được chuyển cho bạn thụ lí, bạn điều tra hiện trường, thu thập chứng cứ cần thiết, lấy lời khai của nhân chứng hoặc bị cáo (Testimonys) rồi kiểm tra chéo, đối chất (Cross-Examination) để lấy thêm thông tin hoặc khi phát hiện mâu thuẫn. Trong tất cả các giai đoạn, những gì bạn cần thao tác chỉ là nghe, đọc và bấm vài nút. Thế là xong.

Nhưng nếu chỉ có như vậy thì HBAL còn khá xoàng so với xêri Phoenix Wright. Sở dĩ nói HBAL tuy là một game phiêu lưu xoay quanh đề tài luật sư khô khan nhưng lại mang đầy màu sắc hài hước chính là nhờ phong cách thiết kế của game làm chúng ta không thể không phì cười; đó mới chính là điểm tách biệt của HBAL so với PW. Được vẽ theo phong cách hoạt hình, đồ hoạ của game nhìn rất vui mắt, chẳng hạn thật khó tưởng tượng siêu anh hùng giờ đây lại đóng bộ vest sang trọng, hay thật thú vị khi gặp lại rất nhiều nhân vật quen thuộc trong các phim hoạt hình như Flinstone hay Scoopy-Doo xuất hiện trong game với tư cách là nhân chứng hoặc bị cáo.

Một điều cần lưu ý và luôn luôn phải cân nhắc trong đầu khi chơi game này là đừng áp đặt logic thông thường để giải quyết các tình huống. Đây là một trò chơi dựa trên truyện tranh khoa học viễn tưởng nên lí luận trong game cũng rất là "viễn tưởng" và khá hài hước. Đó là chưa kể vì các nhân vật trong game vừa là người vừa là động vật nên cũng cần phải xem xét kỹ trước khi phán xét. Chẳng hạn trong vụ án tìm kẻ đốt nhà, kẻ tình nghi của bạn là một chú hà mã nhưng bạn phải chú ý hà mã thì làm gì có ngón tay nên không thể bật hột quẹt được và như thế nếu nói hà mã là thủ phạm thì rất vô lý.

Tuy chỉ được vẽ 2D và chuyển động theo phong cách Flash nhưng các nhân vật trong game khá sinh động. Mỗi nhân vật trong game lại có cá tính rất đặc trưng buộc người chơi không thể không chú ý. Chẳng hạn Harvey thì luôn có điệu bộ phớt tỉnh Ăngiê, cao ngạo, trong khi cô thư kí Debbie lại rất xông xáo, lăng xăng chạy đôn chạy đáo khắp nơi. Trong một số vụ kiện thì ngay cả bị cáo cũng làm người chơi buồn cười, chẳng hạn trong một vụ án bạn phải bào chữa cho một bị cáo hết sức... ba phải, lúc bị công tố viên buộc tội, anh ta cứ nhất mực tội là do mình thực hiện, sau đó bạn đưa ra bằng chứng vô tội, anh ta lại nhất mực chối không phải mình làm, rồi khi công tố viên đưa ra lời buộc tội khác, anh ta lại gật đầu lia lịa... Cứ như thế, kết hợp với vị thẩm phán (cũng là nhân vật quen thuộc trong phim hoạt hình) cũng ba phải nốt làm cả phòng xử án quay mòng mòng chẳng biết đường nào mà lần.

Và một yếu tố cực kì quan trọng giúp mang lại cá tính của nhân vật chính là nhờ giọng lồng tiếng đặc sắc của ê kíp thực hiện. Do lấy cùng một ê kíp lồng tiếng như trên show truyền hình nên game vẫn giữ nguyên được phần hồn của các nhân vật. Đó là cái chất giọng hài hước, vui tai của Harvey khi anh ta tuyên bố sẽ thụ lý vụ án cũng hùng hồn như khi ra tay trừ gian diệt bạo lúc còn là siêu anh hùng, hoặc cái giọng ngọt ngào của Gigi, vợ Harvey, quyến rũ đến nỗi làm chết mê chết mệt không biết bao nhiêu nhân vật nam trong game!

Tóm lại, HBAL là một game khá vui nhộn. Nhưng đáng tiếc nhất là game khá ngắn, toàn bộ trò chơi chỉ gồm 5 tập, mỗi tập là một vụ xử án và có khá nhiều đoạn phim cắt cảnh đan xen. Đây cũng là "khoảng lặng" giúp bạn dừng lại để suy nghĩ, lựa chọn cho thấu đáo, còn khi đã nghĩ ra rồi thì game có thể được hoàn thành chỉ trong vòng 3 hoặc 4 tiếng. Thời lượng như vậy so với một game PSP cũng khá hợp lý. Nhìn chung HBAL là một game có phong cách, nhưng nếu muốn thưởng thức trọn vẹn trò chơi thì vốn tiếng Anh của bạn phải kha khá vì game sử dụng rất nhiều tiếng lóng, ngữ lạ nếu không quen có thể hơi khó hiểu.

KIỀU OANH

ƯU
- Đồ họa vui mắt.
- Âm lồng tiếng xuất sắc.
- Cách dẫn truyện mạch lạc.
- Nhiều tình huống vui nhộn.

KHUYẾT
- Màn chơi quá ngắn.

TUYỂN TẬP GAME THÙNG SNK

Học tập các đồng nghiệp SEGA, Capcom, Midway... SNK Playmore - một trong những hãng game có tiếng tại Nhật - cũng cho ra đời bộ tuyển tập riêng gồm những tựa game ăn khách từng làm say mê hàng triệu game thủ trên hệ "game thùng" năm nào "SNK Arcade Classisc Vol.1" dành cho PSP, PS2 và Wii. Việc ra đời bộ tuyển tập trên không ngoài mục đích đánh dấu quá trình phát triển của hãng trong suốt hơn hai thập kỷ qua. Mặt khác, đây cũng là dịp hãng game xứ Phù Tang hâm nóng lại tình cảm mà người hâm mộ đã dành cho hãng trong suốt thời gian qua.

Số lượng luôn đi liền với chất lượng là ưu điểm của hầu hết các bộ tuyển tập và sản phẩm mới của SNK. lần này cũng không phải là ngoại lệ khi tuyển tập lần này quy tụ tổng cộng 16 trò chơi đình đám nhất của hãng này trên hệ NeoGeo suốt nửa đầu thập niên 90. Điều đáng ghi nhận là nội dung của bộ tuyển tập được dàn trải khá phong phú về thể loại. Từ đi cảnh 2D hấp dẫn, vui nhộn như Shock Trooper, Metal Slug đến môn thể thao vua phục vụ "túc cầu giáo" – Super Sidekicks 3; cả môn golf – Neo Turf Masters vốn chỉ dành riêng cho dân quý tộc v.v. Tất nhiên, không thể thiếu vắng các thương hiệu game đối kháng đã tạo nên tên tuổi của hãng như Fatal Fury, Samurai Shodown, King of Fighters 94'. Chính "bố cục" nội dung rất cân đối này giúp game thủ dễ dàng lựa chọn thưởng thức các tựa game yêu thích thay vì gom thành sê-ri na ná chất lượng nhau như Fatal Fury Battle Archives Volume 1, 2 hay World Heroes Anthology như hãng đã làm trước đây.

Để tăng giá trị chơi lại, tất cả trò chơi trong bộ tuyển tập này đều đưa ra những thách thức để bạn vượt qua như hoàn tất game ở cấp độ easy, normal hoặc phá đảo trò chơi mà không dùng thêm bất cứ mạng nào. Nếu vượt qua những thách thức này bạn có thể mở khóa được các hình mỹ thuật (artwork), bảng tuyệt kĩ của các nhân vật trong game đối kháng, nhạc nền... rất thú vị. Ngoài ra, nếu không thích thưởng thức trò chơi một mình bạn có thể bắt cặp cùng bạn chơi khác để cùng nhau phá đảo các tựa game yêu thích trên qua phần chơi mạng (ad hoc wireless play) rất sáng giá. Để bảo đảm việc thưởng thức được trọn vẹn, nhà phát triển hầu như không can thiệp nhiều về đồ họa cũng như âm thanh gốc của các trò chơi ngoại trừ việc cho phép người chơi chỉnh sửa đôi chút trong phần "options" để các trò chơi có thể hiển thị toàn màn hình bên cạnh thiết lập mặc định.

Nếu do nhiều điều kiện khách quan không cho phép bạn thưởng thức các tựa game kinh điển của SNK Playmore trên các máy game thùng trước đây thì món quà "SNK Arcade Classics Vol. 1" chắc chắn không thể thiếu trong bộ sưu tập. Bên cạnh đó, thay vì loay hoay với các chương trình giả lập với nhiều thông số phức tạp chỉ để thưởng thức các game đỉnh Neo Geo năm nào, giờ đây với bộ tuyển tập này, bạn có thể thưởng thức mọi lúc mọi nơi cùng bạn bè hoặc người thân trong những dịp đoàn tụ, sum vầy.

THIÊN BÌNH

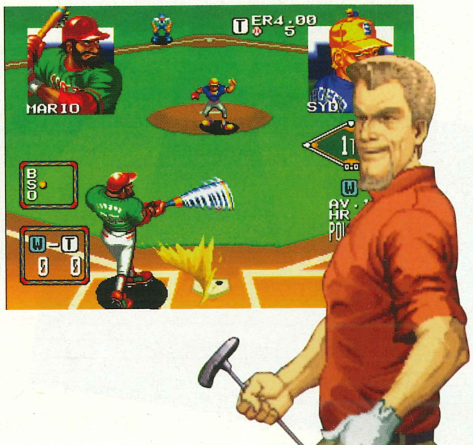
SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1	
PHÁT HÀNH	SNk Playmore
PHÁT TRIỂN	SNK
THỂ LOẠI	Tuyển tập game
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	29/04/2008
ESRB	Teen

ƯU

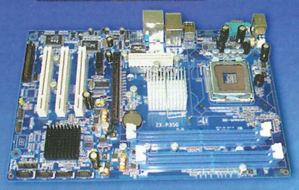
- Nội dung phong phú và dàn trải đều ở nhiều thể loại.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Game nạp hơi chậm.

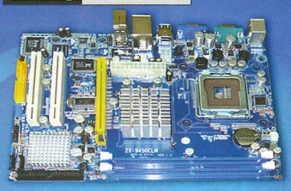


Sairship ZX-P35G



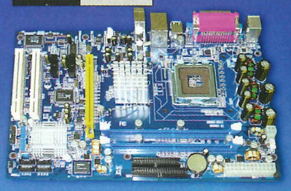
CPU : LGA775 socket for Intel®
Core™2 Quad/Core™2 Extreme / Core™2 Duo
Chipset : Intel P35 &ICH9
FSB : 1333/1066/800 MHz
4 x DDR2 1066/800/667
1 x PCI-E X16 , 1xPCI-E x1
1 x Ultra DMA 100 , 4 x Serial ATA
Audio:Realtek ALC 883- 8Ch
LAN : 1000

Sairship 945GCLM



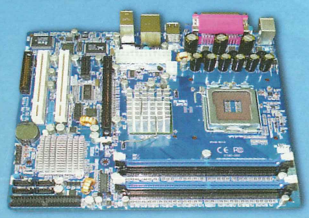
CPU : LGA775 socket for
Intel®Core™2 Extreme / Core™2 Duo
Chipset : Intel 945 &ICH7
FSB : 1333(O.C)1066/800 MHz
2 x DDR2 667/533
Integrated 3D graphics (128MB)
1 x PCI Express X16
1 x Ultra DMA 100 , 2 x Serial ATA
Audio: ADI 1980 6ch Codec
LAN : RealTek 10/100

Sairship 945GL



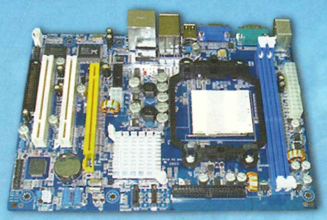
CPU : LGA775 socket for
Intel®Core™2 Extreme / Core™2 Duo
Chipset : Intel 945 &ICH7
FSB : 1066/800 MHz
2 x DDR2 667/533
Integrated 3D graphics (128MB)
1 x PCI Express X16
1 x Ultra DMA 100
Audio: ADI 1980 6ch Codec
LAN : RealTek 10/100

Sairship 915GV



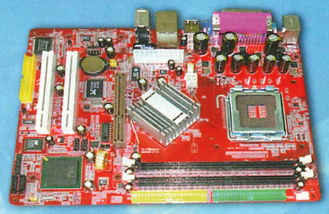
CPU : LGA775
Chipset : Intel 915 &ICH6
FSB : 800/533Mhz
2 x DDR2 533
Intel Graphics Media Accelerator 900
1 x PCI Express X16
1 x Ultra DMA 100
2 x Serial ATA
Audio: ADI AD1986 -6ch CODEC
LAN : 10/100

Sairship AMD – MCB61S



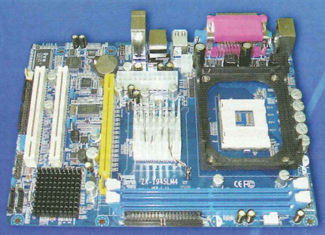
CPU : Socket AM2
Chipset: NVIDIA GeForce 6100 / nForce430
FSB: 2000/1600 MT/s
2 x DDR2 667/533
Integrated GeForce 6100 GPU
1 x PCI Express X16
IDE : 1 x Ultra DMA 133/100
2 x Serial ATA
Audio: ADI 1980 6ch Codec
LAN : RealTek 10/100

Sairship 775-865GL



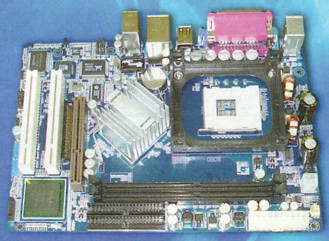
CPU : Socket 775
Chipset : Intel 865 &ICH5
FSB: 800/533/400 MHz
2 x DDR(PC3200)
Integrated 3D graphics
AGP 8X Technology
IDE : 2 x Ultra DMA 100
2 x Serial ATA
Audio: ADI 1980 6ch Codec
LAN : RealTek 10/100

Sairship ZX-945GLM4



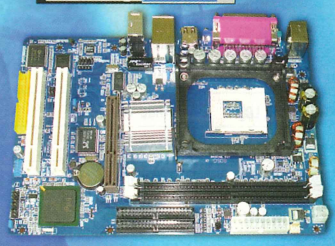
CPU : 478, HT
Chipset : Intel 945 &ICH7
FSB : 800 MHz
2 x DDR2 667/533
Integrated 3D graphics (128MB)
1 x PCI Express X16
1 x Ultra DMA 100 , 2 x Serial ATA
Audio: ADI 1980 6ch Codec
LAN : RealTek 10/100

Sairship 865GL



CPU : Socket 478
Chipset : Intel 865 &ICH5
FSB: 800/533/400 MHz
2 x DDR(PC3200)
Integrated 3D graphics (96MB)
AGP 8X Technology
IDE : 2 x Ultra DMA 100
Audio: ADI 1980 6ch Codec
LAN : RealTek 10/100

Sairship 845GV



CPU : Socket 478
Chipset : Intel 845 &ICH4
FSB : 533/400 MHz
2 x DDR Pin (PC2700)
Integrated 3D graphics (64MB)
AGP 4X Technology
IDE : 2 x Ultra DMA 100
Audio: Reatek 6ch Codec
LAN : RealTek 10/100

Phân Phối Độc Quyền
Công Ty TNHH-TM Kỹ Thuật Phát Lộc
ĐT (08) : 2912018 - Fax : 8361053

Đại Lý :

TPHCM (08)	Năng Động	: 925 4631
	Quốc Thắng	: 925 5159
	Tân Nam Hoàng	: 838 6818
	Trương Nguyễn	: 925 4635
	BIBO	: 925 5264
	Minh Phước	: 993 0680
	Đại Long	: 834 3432
	Thu Quân	: 918 3338
	Việt Thanh	: 841 1052
	Gia Hào	: 720 5202
Đồng Nai (0613)	Mai Phương	: 917 999
	Châu Thành Đạt	: 845 784
Cần Thơ (0710)	Á Châu	: 832 022
	Nguyễn Vũ	: 739 790
	Sao Mai	: 833 730
An Giang (076)	T&D	: 944 994
	Cảnh Toàn	: 128 117
Vĩnh Long (070)	Máy Tính Huỳnh	: 832 030
Sóc Trăng (079)	Tuấn Huy	: 613 703
Kon Tum (060)	Trí Tín	: 862 342
Buôn Mê Thuột (0500)	Sáng Tạo	: 817 734
	Bảo Long	: 212 839
Nha Trang (058)	Hòa Computer	: 522 242
Qui Nhơn (056)	VKH	: 816 699
	Trung Tín	: 639 262
Đà Nẵng (0511)	Phong Vũ	: 651 222
Quảng Trị (053)	Bảo Nguyên	: 664 666
Hà Nội (04)	Hùng Thịnh	: 857 7475

SAIRSHIP

Pokémon Mystery Dungeon

EXPLORERS OF TIME

HANG ĐỘNG KỲ BÍ

POKEMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF TIME / DARKNESS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Chunsoft
THỂ LOẠI	Nhập Vai
NGÀY PHÁT HÀNH	20/04/2008
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Nintendo DS

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Câu chuyện trong PMD bắt đầu khi người chơi gặp một cơn bão kỳ lạ ngoài biển và trôi dạt vào một hòn đảo toàn những pokemon sinh sống. Rất ngạc nhiên khi nhận ra mình cũng đã biến thành một pokemon, bạn không còn cách nào khác...

Thông thường một thương hiệu game thành công, sẽ xuất hiện những phiên bản phụ (spin-off) có cách chơi biến đổi so với những phiên bản chính thống. Trường hợp của Pokemon Mystery Dungeon, một phiên bản phụ của Pokemon là điển hình. Sự xuất hiện của phiên bản Red/ Blue Rescue Team do Chunsoft phát triển vào năm 2006, dù không đạt được tầm cỡ như các bản Pokemon chính thống, nhưng cũng có được những thành công nhất định. Chính vì vậy, hãng này tiếp tục ra mắt phiên bản mới nhất mang tên Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time / Darkness (PMD) dành cho máy NDS.

THÁNH ĐỊA POKEMON

Câu chuyện trong PMD bắt đầu khi người chơi gặp một cơn bão kỳ lạ ngoài biển và trôi dạt vào một hòn đảo toàn những pokemon sinh sống. Rất ngạc nhiên khi nhận ra mình cũng đã biến thành một pokemon, bạn không còn cách nào khác là đành bắt cặp với một pokemon trên đảo này, lập thành một đội và gia nhập vào tổ chức Wigglytuff Guild, thám hiểm các

hang động, nhằm tìm hiểu nguyên nhân gây nên sự biến đổi kỳ lạ của mình. Nếu muốn khám phá được bí mật về Time Gear, đồ vật thần bí nằm trong những hang động bí ẩn, có khả năng làm ngưng đọng thời gian và bóng tối bao trùm khắp hành tinh, bạn phải ra tay chống lại những âm mưu chiếm đoạt vật báu này. Đây là cuộc phiêu lưu không dễ dàng, bạn sẽ phải du hành từ tương lai về hiện tại, chiến đấu với các đối thủ hùng mạnh, kể cả các pokemon huyền thoại, đem lại sự yên bình cho thế giới pokemon, cũng như tìm kiếm bí mật về bản thân. Một cốt truyện đầy cuốn hút với nhiều bước ngoặt bất ngờ mà game sẽ mang đến cho người chơi.

Tuy được xây dựng trên một cốt truyện mới, nhưng PMD vẫn giữ nguyên những nét quen thuộc trong cách chơi như phiên bản trước. Trước khi bắt đầu, người chơi phải lựa chọn trả lời một số câu hỏi do game đưa ra và dựa vào các câu trả lời, game sẽ lựa chọn cho bạn một pokemon đại diện trong số 16 pokemon quen thuộc như: Pikachu, Charmander hay Meowth... Sau đó, bạn được phép lựa chọn thêm 1 pokemon khác để làm bạn đồng hành, tạo thành một đôi hoàn hảo trong suốt những chuyến phiêu lưu.

CÁCH CHƠI KHÔNG ĐỔI

Game nhanh chóng đưa người chơi vào cuộc thám hiểm các hang động, một nét đặc trưng của dòng game này. Cách chơi nhập vai nửa theo lượt (semi turn-based) tiếp tục được sử dụng trong game, người chơi được tự do di chuyển trong hang động, các trận chiến diễn ra khi bạn đụng đầu với quái vật. Bạn có thể di chuyển xung quanh đối thủ, hay chạy trốn ra xa và cả 2 bên sẽ lần lượt tấn công theo lượt, giúp bạn có thời gian để tính toán chiến thuật hơn là game được thiết kế theo kiểu nhập vai hành động.

Hệ thống hang động trong PMD cũng rất phong phú, chúng được thiết kế với một tính năng rất thú vị. Game cung cấp nhiều hang động khác nhau, cho dù trong cùng một hang động, nhưng mỗi lần thám hiểm thì bố cục và các cạm bẫy trong đó đều khác hoàn toàn, tạo cho người chơi cảm giác luôn mới mẻ. Ban đầu người chơi không thể thay đổi pokemon đồng hành của mình. Nhưng về sau game sẽ cho phép bạn tự do lựa chọn các pokemon đã được thu phục làm trợ thủ cho bạn. Với lượng pokemon phong phú, đặc trưng của thương hiệu Pokemon, người chơi phải tốn kha khá thời gian để thu phục và chọn ra người bạn đồng hành ưng ý cho mình. Nét khác biệt giữa 2 phiên bản Explorers of Time và Explorers of Darkness, vẫn là một số pokemon độc quyền xuất hiện ở phiên bản này nhưng không có ở phiên bản kia. Tuy nhiên, bạn có thể trao đổi chúng qua hệ thống Wonder Mail với người khác.

Nếu đội của bạn bị đánh bại bởi các quái vật trong hang động, thì toàn bộ số tiền bạn mang theo sẽ bị mất cùng với một nửa số item. Tuy nhiên, game cung cấp một tính năng mới khá đắc lực giúp bạn tránh được tổn hao vật phẩm như thế. Mỗi khi bị đánh bại, người chơi gửi thông điệp SOS đến người bạn thông qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection hoặc Wii Message Board của máy Wii và chờ đợi người bạn đó đến cứu. Trong thời gian đó, bạn có thể quay lại các hang động đã đi qua để tìm kiếm vật phẩm, nhưng không được tăng thêm điểm kinh nghiệm sau mỗi trận chiến. Nhìn chung, ngoại trừ tính năng gửi thông điệp SOS online khá mới, thì cách chơi của PMD khá giống với phiên bản cũ nên có thể đem lại cảm giác quen thuộc cho người chơi nhưng lại thiếu tính đột phá.

ÂM VÀ HÌNH CŨNG... VẬY

Bên cạnh cách chơi quen thuộc thì cách điều khiển, đồ họa và âm thanh của PMD cũng không có gì mới hơn cả. Tuy tính năng điều khiển nhân vật trên màn hình cảm ứng đã được vận dụng, nhưng lại bất tiện hơn cách điều khiển bằng các nút bấm thông thường, nên chẳng mấy chốc người chơi nhanh chóng quay lại với cách điều khiển truyền thống. Đồ hoạ của PMD mặc dù vẫn sử dụng những phông màu tươi tắn, bắt mắt nhưng lại mang đậm phong thái của một game trên máy GBA hơn là NDS. Phần âm thanh cũng chỉ có chất lượng tương đương phiên bản cũ, khó lòng gây được ấn tượng mạnh với người chơi. So với phiên bản Pokemon thuộc dòng chính thống mới nhất trên máy NDS là Pokemon Diamond/ Pearl thì đồ hoạ và âm thanh trong PMD chỉ xứng đáng với danh hiệu "phiên bản phụ" của mình.

LỜI KẾT

Mặc dù được xây dựng từ một cốt truyện hấp dẫn và bổ sung thêm một số tính năng mới, nhưng do sử dụng lại nhiều yếu tố đã quá quen thuộc trong cách chơi, nên PMD thiếu tính đột phá cần thiết để có thể thành công mỹ mãn. Vẫn là một lựa chọn không thể thiếu được với những fan của Pokemon, nhưng với người ngoài, PMD chỉ là một game thường thường bậc trung mà thôi.

HỒNG PHÚC

ƯU

- Cốt truyện hấp dẫn.
- Tính năng gửi thông điệp SOS online rất mới lạ.

KHUYẾT

- Cách chơi quá quen thuộc và không có cải tiến nào đáng kể.
- Đồ họa và âm thanh mang chất lượng của một game GBA.

Ace Attorney Apollo Justice

LUẬT SƯ BIỆN HỘ

Ace Attorney là sê-ri game phiêu lưu nhưng có cách chơi rất đặc sắc, khác hẳn các game phiêu lưu thường thấy trên PC

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	19/02/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Nintendo DS

Có một câu nói rất hay đó là: "Khi luật sư đứng trước tòa án, điều quan trọng không phải là chỉ ra bị cáo có tội hay không có tội mà sự thật mới chính là mục tiêu mà luật sư phải theo đuổi". Câu nói nổi tiếng này đã trở thành khẩu hiệu chính cho sê-ri game Ace Attorney của Capcom. Phá án, vạch trần tội ác, đưa tội phạm ra trước vành móng ngựa của các luật sư là đề tài chủ lực của game. Đến nay, sê-ri game này đã có tổng cộng bốn phiên bản, trong đó Apollo Justice: Ace Attorney (AJ) là phiên bản mới nhất, phát triển dành cho hệ máy NDS (các bản trước đây đa số dành cho GameBoy Advance).

Luật sư đại tài

Dành cho những ai chưa từng biết gì về sê-ri Ace Attorney, thì đây là dòng game phiêu lưu nhưng có cách chơi rất đặc sắc, khác hẳn các game phiêu lưu thường thấy trên PC. Tâm điểm của sê-ri game này xoay quanh nhân vật Phoenix Wright, một luật sư tài giỏi và nhiều mưu mẹo, cùng các nhân vật phụ trợ khác. Bằng óc phán đoán tài tình và linh cảm nhạy bén, Phoenix đã phá được nhiều vụ án phức tạp. Tuy nhiên, trong phiên bản thứ tư này, chính Phoenix lại bị vướng vào một vụ án mạng, tất cả nhân chứng lẫn chứng cứ đều không có lợi cho Phoenix. Và đây là lúc câu chuyện của AJ được bắt đầu với Apollo Justice, một luật sư tập sự thụ lý vụ án đầu tiên của mình, Phoenix là thân chủ của Apollo. Lúc đó, cậu luật sư trẻ này phải vừa bảo vệ, vừa lắng nghe những lời khuyên phá án

từ Phoenix. Mở ngoặc một chút, đây cũng là một điểm đáng chú ý cho fan của sê-ri game này vì có thể từ nay trở đi, nhân vật Apollo sẽ thay thế cho Phoenix tiếp tục con đường thực thi công lý của mình.

Mặc dù nói là sê-ri game, nhưng nếu bạn chưa chơi qua bất kì một phiên bản nào trước đó cũng chả sao, vì AJ có cốt truyện tương đối độc lập và dễ hiểu. Chỉ những ai đã chơi trước đó mới có thể tìm thấy mối liên hệ giữa các nhân vật, ngoài ra game không bị ảnh hưởng gì nhiều lắm. Cách chơi của game cực kì đơn giản, đơn giản đến mức bạn không thể tưởng tượng ra. Phải nói thật rằng, nếu bạn không phải là một người kiên nhẫn thì khi bắt đầu với AJ, có thể bạn sẽ bị "dội" ngay lập tức vì game... nói nhiều quá. Đó không phải là một lời châm biếm mà thực sự là như vậy! Hầu như suốt thời gian chơi AJ nói riêng, hay bất cứ phiên bản nào trong sê-ri Ace Attorney nói chung, bạn cũng sẽ phải bấm nút liên tục để đọc những mẩu đối thoại dài lê thê, thỉnh thoảng mới chen vào vài lần sử dụng bút cảm ứng để dò tìm manh mối, bố trí lại vật dụng...Nếu không quen, bạn sẽ nhanh chóng cảm thấy AJ là một game cực kì nhàm chán và vớ vẩn!

Những vụ án li kỳ và hấp dẫn

Tuy nhiên, nếu vì vậy mà bạn vội vã kết luận AJ là một game không ra gì, thì hoàn toàn sai lầm. Ngược lại, nếu cẩn thận theo dõi từng đoạn đối thoại, bạn sẽ nhanh chóng bị cuốn hút vào điểm hấp dẫn nhất của AJ, chính là những vụ án li kỳ mà luật sư Apollo phải điều tra cho rõ ngọn ngành. Toàn bộ trò chơi có bốn vụ án lớn, đa số đều là án mạng (vụ án của Phoenix chỉ là sự khởi đầu) và bạn phải bào chữa cho bị cáo. Để làm được điều này, bạn sẽ phải cất công tìm hiểu bối cảnh, động cơ.

Cách chơi của AJ chia làm hai phần chính bao gồm Investigation Mode và Courtroom Mode. Ở phần Investigation, bạn sẽ được đưa tới hiện trường vụ án, các địa điểm lân cận, hỏi thăm các nhân chứng, thu thập bất cứ thứ gì theo bạn nghĩ sẽ giúp ích cho công cuộc điều tra và sẽ trở thành bằng chứng sau này. Sang phần Courtroom, cũng là phần hấp dẫn nhất của mỗi vụ án, người chơi sẽ được đưa vào phòng xử án. Dựa trên những thông tin bạn thu nhặt được, lời khai của nhân chứng và quan trọng nhất là sự kết hợp với suy luận logic của bạn để tìm ra điểm mâu thuẫn. Việc này không hề đơn giản, mà trái lại đòi hỏi người chơi phải nhập vai một luật sư thực thụ, vì nếu chỉ nghe thoáng qua, các lời khai của nhân chứng, hoặc bị cáo rất bình thường, hoàn toàn không có một chút khả nghi nào. Tuy nhiên, khi kết hợp với chứng cứ thu thập được sẽ phát sinh nhiều điểm bất hợp lý. Nhiệm vụ của người chơi là phải xác định được ai khai thật, ai khai mang. Thậm chí khi đã biết chắc chắn người đó nói dối thì vẫn chưa thể kết luận được điều gì, vì có thể đằng sau lời khai giả đó còn có một động cơ khác hoặc vì lý do bị ép buộc. Chính vì vậy, game đặt người chơi vào tình thế luôn phải động não và suy nghĩ, kết hợp với giám định các chứng cứ để tổng hợp, đó mới chính là cái hay nhất của game. Cốt truyện của game chứa đầy những tình tiết bất ngờ, lúc thắt lúc mở không tài nào đoán trước được. Thêm vào đó nhạc nền rất "ăn" với mạch game, lúc thì nhịp nhàng giúp người chơi thư thái đầu óc suy nghĩ, nhưng những lúc quan trọng như phát hiện ra một đầu mối hay đưa ra một chứng cứ làm thay đổi cả lập luận trước đó, nhạc nền ngay lập tức chuyển sang tông dồn dập như thôi thúc, báo hiệu sự thật sắp được phanh phui.

Một lời khuyên dành cho bạn là nếu thực sự bạn dị ứng với chuyện phải đọc đi đọc lại hàng chục mẩu đối thoại và ngại tốn thời gian suy nghĩ, thì có lẽ AJ hay những game có kiểu chơi tương tự không phải là loại dành cho bạn, thậm chí cũng không bao giờ "lọt vào mắt xanh" của bạn. Nhưng nếu vượt qua được "ải" trở ngại trên thì không lý do gì mà AJ không xuất hiện trong bộ sưu tập game DS của bạn cả.

Lời kết

AJ còn hơn cả một game phiêu lưu thuần tuý, nó là một cơ hội để bạn trở thành luật sư thật sự, được trực tiếp đối chất với nghi phạm, nhân chứng nhằm bảo vệ thân chủ. Và trên hết là cảm giác hưng phấn mỗi khi bạn phá được một vụ án, thực thi công lý, phơi bày tội ác ra ánh sáng.

KIM KIỀU

Ưu

- Nội dung chặt chẽ, liền mạch.
- Đồ họa bắt mắt.

Khuyết

- Diễn tiến dài dòng nên rất kén người thưởng thức.

The World Ends with You

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Trò Chơi Kỳ Bí

Sau khi dàn hòa được với ông lớn Nintendo để bỏ qua vụ "xích mích" lịch sử liên quan đến việc phát hành Final Fantasy VII năm nào, nhà phát triển game nhập vai hàng đầu Nhật Bản – Square Enix liên tục ưu ái và hỗ trợ các hệ máy đang lên như Nintendo DS, Wii khi liên tục cho "đổ bộ" những thương hiệu ăn khách đã làm nên tên tuổi của hãng như Dragon Quest, Final Fanasy, Kingdom Hearts. Tuy nhiên, bên cạnh việc khai thác triệt để những "con át" trên, hãng game rất "mát tay" này không quên đầu tư và phát triển thêm những thương hiệu mới đột phá mà The World Ends With You (TWEWY), tựa game dành riêng cho Nintendo DS, đang làm mưa làm gió tại các bảng xếp hạng là một ví dụ.

THE WORLD ENDS WITH YOU	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Jupier Corp
THỂ LOẠI	Nhập vai – Hành động
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	21/04/2008
ESRB	Teen

TRÒ CHƠI ĐỊNH MỆNH

Ngay từ bối cảnh chơi, TWEWY đã thể hiện sự đặc biệt so với các bậc đàn anh trước đây khi bối cảnh không phải là xứ thần tiên hay cổ tích như Kingdom Hearts, Final Fantasy mà lấy hẳn từ một địa danh ngoài đời - khu phố Shibuya của Tokyo, Nhật Bản. Cũng chính nơi đây, trò chơi định mệnh của nhân vật chính Neku Sakuraba – một cậu bé khó gần, đam mê nhạc hip hop được bắt đầu.

Trong một lần dạo chơi trên chính khu phố này, Neku đột nhiên bất tỉnh và khi tỉnh lại, cậu bé phát hiện bàn tay mình đang nắm giữ một huy hiệu. Điều đặc biệt là huy hiệu này cho phép cậu đọc được suy nghĩ của mọi người xung quanh. Bàng hoàng chưa biết chuyện gì đang xảy ra, chuông điện thoại của Neku chợt rung lên và tin nhắn từ một kẻ tự xưng là "The Reapers" cho biết cậu phải đến gấp tòa cao ốc 104 trong vòng 60 phút. Nếu chậm trễ mạng sống của cậu sẽ bị đe dọa. Neku càng ngạc nhiên hơn khi cậu không thể xóa được tin nhắn từ kẻ lạ mặt này và dấu hiệu thời gian 60 phút đang đếm ngược dần xuất hiện trong lòng bàn tay của cậu. Không còn chọn lựa, Neku buộc phải thực hiện yêu cầu quái gở trên và phải tham gia vào trò chơi của những kẻ tự xưng là "Reapers"...

GAMEPLAY LẠ THƯỜNG

Được thực hiện bởi Jupiter - đội ngũ phát triển từng thực hiện khá thành công bản game Kingdom Hearts: Chain of Memories cho GBA trước đây nên TWEWY cũng có cách chơi hành động nhập vai với tiết tấu nhanh, sôi động và rất hấp dẫn. Và điểm nổi bật của TWEWY chính là việc sử dụng cả hai màn hình chơi trong cùng một thời điểm khi bắt đầu những trận đấu với bọn quái vật "Noise" vốn là những suy nghĩ tham vọng, dã tâm của con người.

Nếu như ở màn hình cảm ứng bên dưới người chơi đảm nhận trách nhiệm điều khiển nhân vật chính Neku bằng stylus, thì ngược lại ở màn hình trên thao tác cho nhân vật đồng hành (xuyên suốt toàn bộ game Neku sẽ bắt cặp với các nhân vật phụ khác nhau) sẽ được thực hiện qua các phím Control Pad hoặc A, B, X, Y (tùy vào tay thuận của bạn).

Tâm điểm chính của trò chơi chính là việc điều khiển các Pin – tương tự các lá bài trong Kingdom Hearts: Chain of Memroies, cho phép bạn đáp trả đối phương bằng tấn công vật lý hoặc phép thuật. Có hơn 300 loại Pin như vậy được trải suốt trò chơi và mỗi loại đòi hỏi bạn phải sử dụng stylus theo nhiều kiểu khác nhau. Điển hình như Natural Pupy, bạn phải dùng stylus gạch ngang người Neku để bắn những hạt năng lượng về phía đối phương; Psychokinesis buộc bạn phải dùng stylus để rê những đồ vật như xe cộ, biển cấm trong màn hình chiến đấu

"Cách chơi sáng tạo và được đầu tư nghiêm túc từ đồ họa đến nhạc nền đã giúp The World Ends With You trở thành siêu phẩm mới của Square Enix mà không phải ai cũng dễ dàng từ chối".

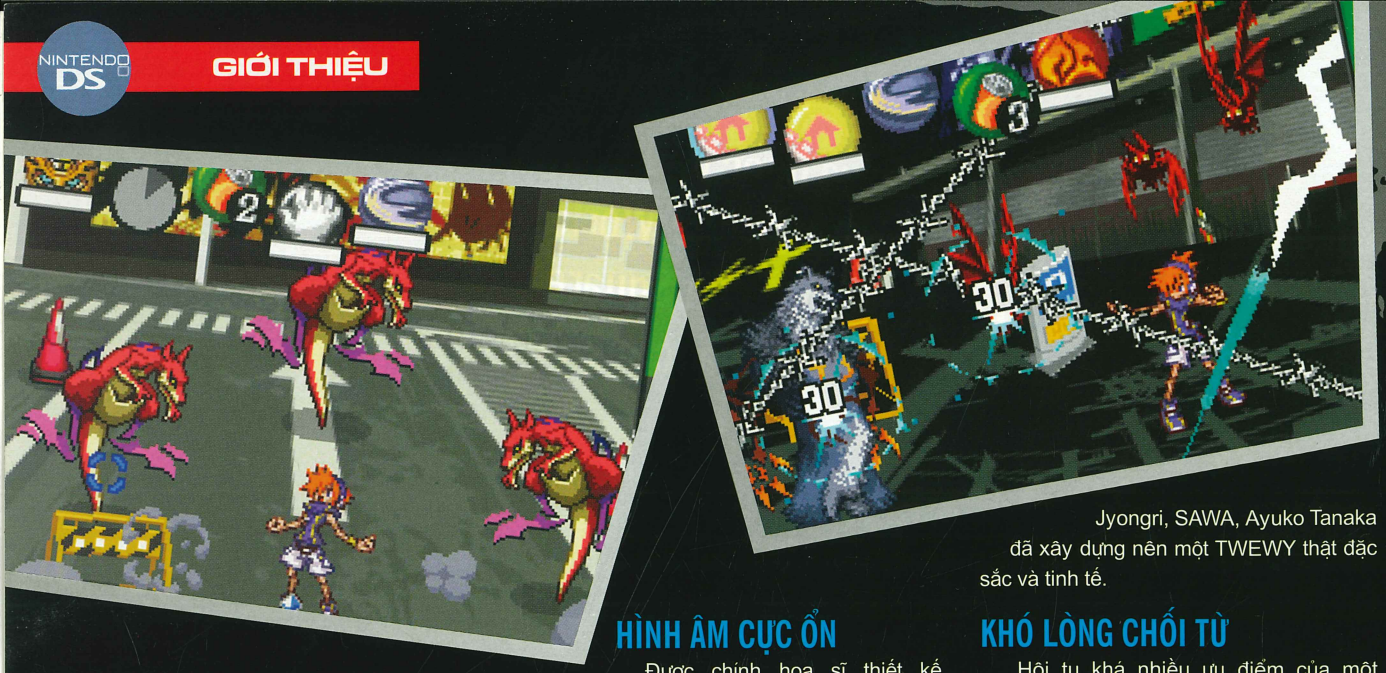
để tấn công; Thunderbolt thì phải dùng stylus điểm trúng đối phương... Cá biệt hơn, một số loại Pin như "Shout" buộc bạn phải hét vào cổng microphone để kích hoạt. Chính sự đa dạng về chủng loại lẫn cách điều khiển "khó dụng hàng" khiến người chơi rất dễ "nghiện" việc tìm tòi, khám phá các loại Pin tương tự như việc săn "Pokémon" hay các lá bài uy lực trong Megaman Battle Network.

Nhằm gia tăng thêm kích thích, mỗi loại Pin đều có thể lên cấp tùy vào thời gian bạn sử dụng và trang bị cho nhân vật của mình. Một khi đã lên cấp, các Pin có thể tăng lượng sát thương, thời gian sử dụng lâu hơn trước khi sạc, hay số lần được sử dụng (rất quan trọng đối với các Pin phục hồi HP). Đặc biệt hơn, một số loại Pin ban đầu rất yếu và hầu như vô dụng, nhưng nếu chịu khó "cày bừa", chúng sẽ bộc lộ những khả năng tiềm ẩn bảo đảm sẽ không làm bạn thất vọng.

Ngoài việc khai thác tối đa sức mạnh của các Pin, bạn có thể khai thác các đòn combo "sát thủ" của cả hai nhân vật thông qua việc thao tác những phím bấm của nhân vật đồng hành ở màn hình trên theo những luật lệ lẫn tình huống mà game đề ra. Bằng cách này bạn có thể kết thúc trận đấu thật nhanh gọn và không mất nhiều sức.

Điểm đáng ghi nhận khác của TWEWY so với hầu hết các game nhập vai trước đây cũng do Square Enix phát hành là các trận đấu ngẫu nhiên đã biến mất (tương tự Chrono Cross, Final Fantasy XII). Thay vào đó khi cần tìm quái vật để luyện cấp bạn chỉ việc chạm vào biểu tượng Pin ở góc phải màn hình để kích hoạt khả năng dọc ý nghĩ của Neku và chạm vào các biểu tượng Noise là có thể bước vào những trận đánh. Mặt khác, thay vì phải khổ sở tìm điểm lưu như trước đây, bạn có thể lưu tay thoải mái ở bất kỳ thời điểm nào. Ngoài ra, nếu bận rộn nên không có thời gian tiếp tục trò chơi thì các Pin mà bạn trang bị cho nhân vật sẽ tự động tích lũy điểm kinh nghiệm (tất nhiên không thể bằng so với việc tập luyện). Chính những chi tiết tưởng chừng nhỏ nhặt này cho thấy nhà sản xuất rất chú ý, quan tâm đến mọi đối tượng game thủ, đặc biệt là những người không có nhiều thời gian.

Tiền bạc luôn đóng vai trò nhất định trong các game nhập vai và TWEWY cũng vậy - mua sắm trang bị cho nhân vật như áo, quần, găng tay, băng đô cài tóc, đồ ăn thức uống để cải thiện các chỉ số như sức khỏe, khả năng tấn công, phòng thủ. Cần lưu ý là tương tự đời thực, sau khi tẩm bổ bằng sơn hào hải vị hay các loại nước uống tăng lực, các nhân vật của bạn sẽ cần khoảng thời gian nhất định để tiêu hóa. Bạn đừng gượng ép hoặc nhồi nhét cho các nhân vật của mình quá nhiều vì sẽ gây ra các tác dụng phụ. Song song đó, cách ăn mặc của nhân vật cũng ảnh hưởng trực tiếp đến Pin mà họ trang bị. Nếu nắm bắt được khuynh hướng thời trang từng khu vực bạn ghé qua và kết hợp trang phục lẫn Pin hợp lý, bạn có thể tạo ra hiệu quả



sát thương gấp đôi thông thường. Điều thú vị khác là khi "ủng hộ" thường xuyên các shop, cửa hàng bạn sẽ được tích lũy lượng điểm nhất định ở đó. Một khi đã trở thành khách hàng thường xuyên, bạn sẽ được những ưu đãi rất hấp dẫn như phiếu giảm giá hoặc được mua đồ hiệu, những Pin "xịn" mà bình thường rất khó kiếm hoặc không thể nào có được.

Sau khi phá đảo trò chơi tuyệt vời này, TWEWY còn cho phép bạn dợt lại từng chương để tìm hiểu thêm những bí mật cũng như số phận của các nhân vật. Bên cạnh đó, bạn có thể trao đổi các vật dụng của mình với bạn chơi khác thông qua Mingle. Bằng không, bạn có thể làm vài ván Tin Pin Slammer (một trò chơi nhỏ khá hấp dẫn) giao hữu cùng ba bạn chơi khác để giải trí đồng thời nâng cấp Pin của mình.

HÌNH ÂM CỰC ỔN

Được chính họa sĩ thiết kế Tetsuya Nomura, một trong những nhân vật quan trọng nhất của hãng Square Enix khi từng đảm nhận những dự án lớn như Final Fantasy và Kingdom Hearts, chịu trách nhiệm cùng các đồng nghiệp tên tuổi như Gen Kobyasahi nên mảng đồ họa của TWEWY khá chỉnh chu dù chỉ được thực hiện hoàn toàn trên nền 2D. Từ phục trang đến phong thái của các nhân vật đều thể hiện rất sinh động, uyển chuyển. Việc sử dụng gam màu sặc sỡ, tươi sáng và phân chia bố cục rất hợp lý đã giúp trò chơi tạo được ấn tượng mạnh với game thủ ngay từ khi mới tiếp xúc. Chất lượng âm thanh cũng được đẩy lên hàng "top" khi được chính nhà soạn nhạc Takeharu Ishimoto lừng danh (Legend of Mana, Vagrant Story...) chắp cánh cùng sự góp mặt của vô số nghệ sĩ nổi tiếng như Jyongri, SAWA, Ayuko Tanaka đã xây dựng nên một TWEWY thật đặc sắc và tinh tế.

KHÓ LÒNG CHỐI TỪ

Hội tụ khá nhiều ưu điểm của một game nhập vai và đặc biệt là cách chơi sáng tạo, đột phá được phụ họa bởi hệ thống nhạc nền hàng "top" và chất lượng đồ họa tuyệt vời, TWEWY chắc chắn là lựa chọn số một của các tín đồ game nhập vai hiện nay. Nhiều khả năng trò chơi sẽ dạt được những danh hiệu lớn của năm nay dù rằng còn khá sớm để kết luận.

KIỀU OANH

ƯU

- Cách chơi sáng tạo.
- Tận dụng triệt để các ưu điểm của NDS.
- Hình âm tuyệt vời.

KHUYẾT

- Chỉ cung cấp 1 slot để lưu game.

SPEED RACER	
PHÁT HÀNH	Warner Bros. Interactive
PHÁT TRIỂN	Sidhe Interactive
THỂ LOẠI	Đua xe
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	06/05/2008
ESRB	Everyone

VUA TỐC ĐỘ

"Không vượt qua Iron Man trên màn ảnh rộng nhưng trên sân game, Speed Racer đủ điều kiện để có tên trong bảng danh sách hiếm hoi những game thành công dựa trên phim".

Speed Racer không vượt nổi Người Sắt (Iron Man) ngay trong tuần đầu ra mắt để chiếm vị trí quán quân trên bảng xếp hạng doanh thu các phim ăn khách tại thị trường Bắc Mỹ đầu tháng 5 này dù được chính anh em nhà Wachowski (từng rất thành công với loạt phim The Matrix) đạo diễn và sự góp mặt của "sao" xứ Hàn – Bi Rain. Nhưng, chí ít trên "sân game" Warner Bros. Interactive - công ty khác trực thuộc Warner Bros, có thể ngẩng cao đầu vì sứ mệnh của họ đã thành công khi tựa game dựa trên phim cùng tên Speed Racer mà họ vừa phát hành được liệt vào hàng "chơi được".

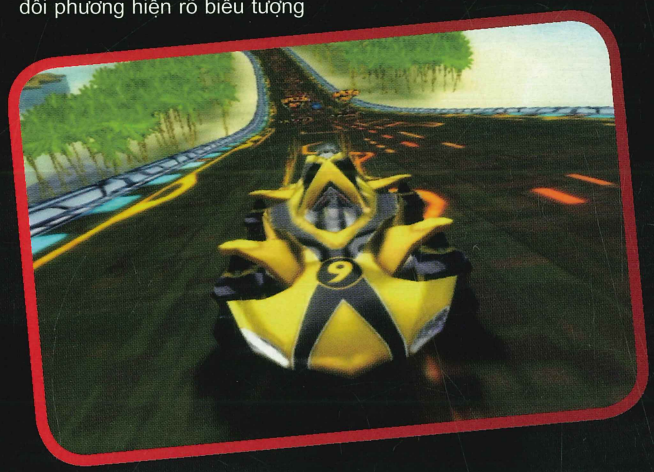
CÁCH CHƠI NHIỀU ĐIỂM NHẤN

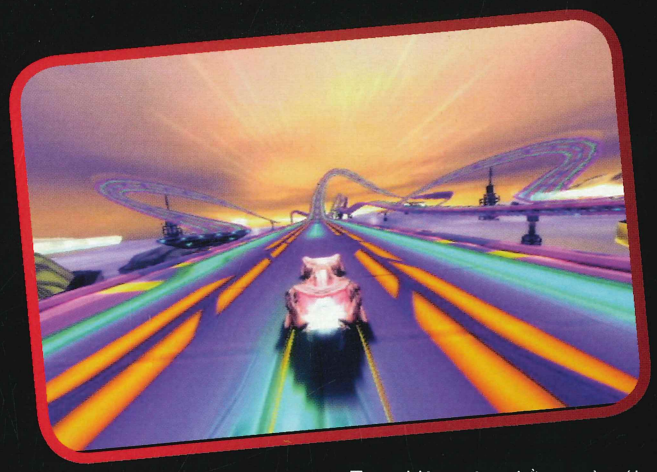
Là game lấy đề tài tốc độ nên phần lớn nhiệm vụ đặt ra cho bạn xuyên suốt trò chơi này là vượt qua vô số tay đua khác để trở thành nhà vô địch trên tất cả các đường đua danh tiếng Kirikala, Fuji, Britterock... Mục tiêu là một chuyện nhưng để biến nó thành hiện thực đòi hỏi bạn phải nắm rõ khá nhiều kỹ năng và thao tác để trở thành kẻ "bất khả chiến bại". Và một trong những điểm mấu chốt đạt được thành công của hầu hết các tay đua trong Speed Racer là làm chủ được

thanh tăng tốc "Boost Bar" (chức năng tương tự như Nitro ở các game đua xe ăn khách hiện nay).

Thanh này sẽ được làm đầy mỗi khi bạn thực hiện những cú lết bánh (drift), xoay đầu xe tấn công đối phương (Spin Attack), biểu diễn những pha lộn vòng (roll stunt) và tiếp đất thành công... Tuy nhiên, ngoạn mục và công phu nhất vẫn là những cú xoay người (jump attack hay còn gọi là Ca-fu) tốc độ và đáp cánh chặn đầu đối phương được thiết kế rất đẹp mắt. Để thực hiện một đòn Ca-fu hoàn hảo, bạn phải áp sát xe đối phương. Khi nhìn thấy trên xe đối phương hiện rõ biểu tượng phím B, bạn phải nhanh tay "nhấn" phím này để kích hoạt chức năng Ca-fu. Khi thao tác thành công một thanh biểu kế sẽ xuất hiện phía trên màn hình cùng với hai con chạy. Một là biểu tượng hình VS – tượng trưng cho đối phương, phím còn lại sẽ có biểu tượng ngẫu nhiên là hai ký tự X hoặc Y – đại diện cho bạn. Nhiệm vụ đặt ra là bạn phải nhấn dúng phím (X hoặc Y) khi con chạy của mình chạm đến điểm trọng tâm. Lúc này, máy sẽ tự động xử lý để nhân vật của bạn thực hiện những đòn Ca-fu hất tung xe đối phương ra khỏi đường đua hoặc chí ít cũng khiến chúng xây sẩm mặt mày, lạc tay lái và bị tụt lại phía sau. Đây cũng là cách tốt nhất trong game để làm đầy thanh Boost Bar.

Cách sử dụng Boost Bar cũng khá đặc biệt. Nếu kích hoạt khi thanh này còn vơi bạn sẽ chỉ tăng tốc được tạm thời. Nhưng nếu để dành đến khi đầy, nhân vật của bạn sẽ bước vào trạng thái tàng hình (In the Zone). Ngoài tốc độ của xe được đẩy lên tối đa, các tấm chắn ở hai bên đường chạy sẽ hoàn toàn biến mất để bạn có thể yên tâm thả phanh, thú vị hơn nữa là lúc này bạn có thể thoải mái "húc" vào bất kỳ đối phương nào mà không bị hề hấn gì. Tất nhiên, thời gian hiệu nghiệm của trạng thái đặc biệt này tương đối ngắn vì vậy bạn nên chọn thời điểm thích hợp để khai thác hiệu quả nhất.





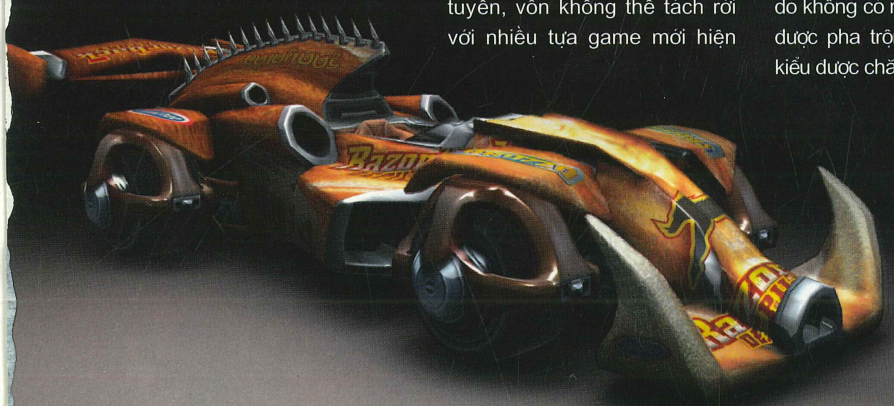
ƯU KHUYẾT ĐAN XEN

Ngoài kiểu chơi chính là những pha tranh chấp tốc độ để trở thành người về đích đầu tiên, phần sự nghiệp của Speed Racer còn có thêm hai kiểu chơi khác tương đối hấp dẫn là Battle và Stunts. Nếu như Battle nghiêng hẳn về tính cạnh tranh khi mục tiêu đặt ra là hạ gục đối phương trên đường chạy càng nhiều càng tốt bằng các chiêu Ca-fu hay trạng thái In the Zone, thì ngược lại Stunts lại nặng về tính biểu diễn khi buộc bạn phải chinh phục khán giả bằng các chiêu lộn vòng, xoay đầu xe cực kỳ phức tạp. Tất nhiên, để tạo áp lực, cả hai kiểu chơi này đều được giới hạn thời gian và đặt thêm những điều kiện tương đối gay gắt buộc bạn phải chú tâm rất nhiều nếu muốn giành được cúp.

Phần chơi sự nghiệp (WRL) của Speed Racer gồm ba cấp độ khác nhau Amateur Class – Pro Am Class – Pro Class ứng với ba mức dễ - trung bình - khó. Tuy nhiên, công bằng mà nói việc giành cúp vô địch ở cả ba cấp trên không quá khó ngay cả khi bạn là tay lái nghiệp dư. Nguyên nhân chủ yếu là do màn chơi của game lặp lại khá nhiều, ít lắt léo, ít những khúc cua gấp và nguy hiểm nên không gây khó khăn hay bất ngờ cho người chơi. Mặt khác, máy cũng tương đối "hiền" bởi ngay ở mức thiết lập cao nhất là Pro Class dù lựa chọn thời điểm bứt phá, tăng tốc rất thông minh nhưng khi bước vào những trận không chiến Ca-fu, máy luôn chủ động... nhường phần thắng cho người chơi. Chính điểm yếu này bị người chơi dễ dàng khai thác để lật ngược thế cờ rất nhanh chóng. Song song đó, thời lượng chơi của game tương đối ngắn dù nhà sản xuất rất khéo léo đặt thêm những phụ lục ẩn như tài xế mới, phần chơi trong Acarde... buộc người chơi phải "tua lại" trò chơi nhiều lần để gia tăng lượng fan hâm mộ nhằm "unlock" nhưng đây chỉ là giải pháp mang tính tình thế và chưa kích thích được game thủ nhiều.

Chính vì vậy, phần chơi đơn mà Speed Racer cung cấp chỉ là nơi để bạn thực tập tạm thời trước khi bước vào những trận tranh tài thực sự. Ngắt nối phần chơi mạng của game chỉ hỗ trợ chức năng "multi-card play" - đòi hỏi mỗi game thủ phải sở hữu một bản game riêng thay vì hỗ trợ song song cả giao thức tương đối phổ biến "download and play" để nhiều người tranh tài ở phần chơi mạng chỉ với một bản game. Mặt khác, việc khuyết cả chức năng chơi trực tuyến, vốn không thể tách rời với nhiều tựa game mới hiện nay, cũng là thiếu sót rất đáng tiếc với một game "chơi được" như Speed Racer.

Hình ảnh của Speed Racer gần như "dụng nóc" khi so sánh với các game đua xe trên NDS hiện nay. Các mô hình xe đua và hiệu ứng được thể hiện khá chi tiết, sắc sảo và đặc biệt là chạy rất ổn định. Tuy nhiên, vì thiếu sự phong phú và đa dạng về màn chơi để phô diễn điểm mạnh này nên việc tương đối khó chinh phục game thủ khó tính. Âm thanh game kém đặc sắc do không có nhiều điểm nhấn và được pha trộn rất hỗn tạp theo kiểu được chăng hay chớ!



ƯU

- Cơ chế đồ họa tốt.
- Cách chơi mới, hấp dẫn.

KHUYẾT

- Trí thông minh của máy chưa thuyết phục.
- Vòng chơi lặp lại và chưa nhiều thử thách.
- Thiếu phần chơi trực tuyến.
- Phần chơi sự nghiệp quá ngắn.

VẪN CHƠI ĐƯỢC

Lâu lắm rồi game thủ mới có cơ hội chạm tay đến một sản phẩm tương đối thành công khi được chuyển thể từ phim. Tuy mức độ thành công trên game của Speed Racer còn lâu mới sánh bằng Lord of the Rings hay The Chronicles of Riddick: Escapse from Butcher Bay, nhưng nếu "so găng" với các sản phẩm như Iron Man, Jumper... thì Speed Racer tốt hơn rất nhiều.

ĐẠI NGHĨA

GLASSEGG digitalmedia

VIETNAM'S 50 BEST EMPLOYERS

TUYỂN HỌA SĨ 3D

Điều Kiện:

- **Sử dụng thành thạo 3Dsmax và Photoshop**
- **Ít nhất 02 năm kinh nghiệm làm việc ở vị trí tương đương**
- **Có năng khiếu về Mỹ thuật (Ưu tiên ứng viên TN chuyên ngành Mỹ Thuật)**
- **Có niềm đam mê, yêu thích về lĩnh vực Game là một lợi thế**
- **Kỹ năng làm việc theo nhóm và giao tiếp tốt**
- **Có óc tổ chức, tinh thần trách nhiệm cao và hòa đồng.**

Hồ sơ gửi về phòng nhân sự

Công ty Glass Egg - Etown 1 - 364 Cộng Hòa
F. 13 - Quận Tân Bình - Tp. Hồ Chí Minh
Điện thoại: 8. 109. 018
Email: recruitment@glassegg.com
Website: www.glassegg.com

ĐƯỜNG ĐUA XUYÊN LỤC ĐỊA

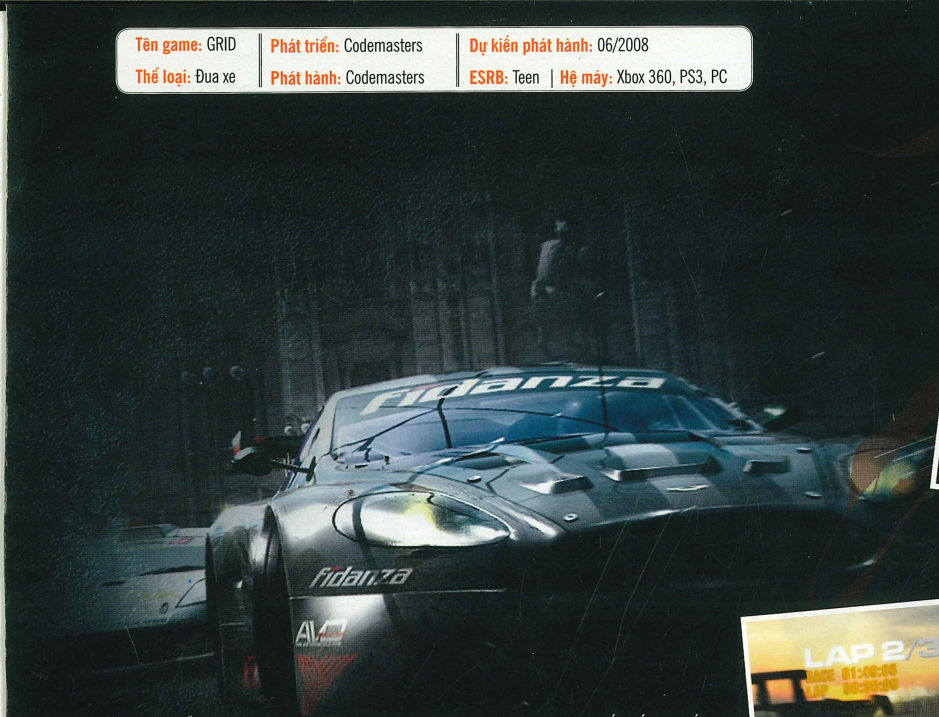
NHƯ CHÚNG TA ĐỀU BIẾT, CODEMASTERS LÀ MỘT TRONG NHỮNG NHÀ PHÁT TRIỂN GAME ĐUA XE THÀNH CÔNG NHẤT TRONG THỜI GIAN GẦN ĐÂY. VỚI THAM VỌNG TIẾN XA HƠN, CODEMASTERS ĐANG NUNG NẤU TÁC PHẨM MANG TÊN GRID - MỘT CÚ ĐỘT PHÁ TRONG DÒNG ĐUA XE ĐƯỜNG PHỐ.

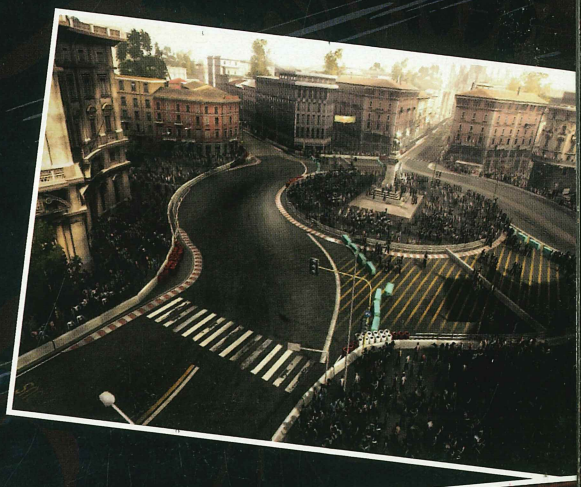
PHONG CÁCH ĐA DẠNG

Với GRID, Codemasters hứa hẹn sẽ đưa ra nhiều "định nghĩa" mới trong thế giới đua xe. Có 3 khu vực đua rộng lớn, mỗi nơi sẽ đại diện cho những phong cách hoàn toàn khác nhau, dựa trên đặc điểm khác biệt của các loại xe tham gia. Đầu tiên cần nhắc đến chính là những vòng đua tại châu Âu không lấy gì làm xa lạ của hãng. Những chiếc xe xa hoa đã được độ lại như Porsche 911 GT3-RSR hay những "chú bò vàng" Lamborghini muốn đạt hết công suất thì chỉ có những đường đua rộng tại Le Mans - Pháp hay Milan - Ý mới có khả năng đáp ứng. Khác với DiRT (game đua xe cũng rất thành công của Codemasters dạo gần đây), những cuộc đua đường trường trong GRID luôn được diễn ra trên các đại lộ lớn khắp các thành phố. Chẳng hạn như tại đường đua Jarama, Tây Ban Nha, người chơi sẽ có cơ hội thưởng thức cuộc chiến của những chiếc xe đẳng cấp nhất trên thế giới. Ngoài việc phải tập trung vào những khúc cua tử thần, người chơi còn phải đối đầu cới những tay đua máy cực kỳ khó chịu.

Nội dung chính mà người chơi không thể bỏ qua trong GRID chính là mục "sự nghiệp", bởi tất cả thể loại đua đều được tập trung chủ yếu về mục này và mục tiêu của người chơi chính là trở thành đội đua xe mạnh nhất thế giới. Tại sao lại là một đội đua? Ngoài việc tập luyện để trở thành tay đua cừ khôi nhất, người chơi còn phải tuyển mộ các tay đua kỳ cựu để có thể tham gia các thể thức đua khác nhau. "Thế giới đua xe không dừng lại vì bạn!" - đó chính là "tuyên ngôn" của GRID. Bạn phải thay đổi địa hình liên tục để có thể tham gia các giải đua lớn nhỏ diễn ra khắp các châu lục.

Tên game: GRID | **Phát triển:** Codemasters | **Dự kiến phát hành:** 06/2008
Thể loại: Đua xe | **Phát hành:** Codemasters | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC





Thể loại đua mới mà Codemasters đang có ý định chiếm lĩnh thị trường chính là những vòng đua "drift" (lết bánh) diễn ra tại Nhật Bản. Chắc hẳn thể loại "drift" đã quá quen thuộc với bất kỳ game thủ nào từng kinh qua những game của dòng Need for Speed, hay cả những khán giả từng mê mẩn với bộ phim "Tokyo Drift". Với đường đua tại bến cảng Yokohama, người chơi sẽ có cơ hội lái những chiếc xe được thiết kế hoàn toàn phù hợp, như Mazda 787B và cả Subaru Impreza. Một trong những yếu tố khiến người chơi cảm thấy hài lòng chính là hình ảnh thể hiện trên những con đường mà đoàn xe lao qua. Quang cảnh bến cảng rất mộc mạc nhưng khắc hoạ được những đường nét mạnh mẽ của khu công nghiệp, tạo cảm giác như ngửi được cả mùi rỉ sét của sắt thép... Theo đánh giá chung, hệ thống "drift" cũng không quá khó để người mới chơi làm quen, nhưng cũng không quá dễ cho dân "pro" khuất phục.

Những game thủ yêu thích thể loại đua xe truyền thống lại có dịp tung hoành cùng những chiếc "cơ bắp" của Mỹ ngay trên sân nhà với tiếng gầm rú đặc trưng của những xe như Dodge Viper, Mustang... Một điều phải thừa nhận rằng các đường đua trong GRID được tái tạo hết sức công phu và khéo léo. Người chơi dễ dàng nhận ra những góc phố quen thuộc trong đường đua San Francisco. Tuy đường đua của thể loại này thường khá dài và thẳng nhưng người chơi cũng phải tập trung cao độ nếu như không muốn... đâm đầu vào tòa nhà nào đó.

NÁO NHIỆT CÙNG "MULTIPLAYER"

Cũng nhằm tạo thêm cảm giác chân thật, hệ thống vật lý trong game được thể hiện rất tốt, nhất là những pha va chạm nảy lửa. Theo nhà sản xuất, bất kỳ chi tiết nào trên xe cũng bị méo mó, trầy xước khi va chạm, tùy mức độ nặng nhẹ mà mức hư hỏng sẽ nhiều hay ít. Có lẽ nhiều người chơi sẽ mê mẩn nhất là việc độ xe. Khả năng tạo cho mình một chiếc xe theo ý thích là điều hoàn toàn dễ dàng, nhưng cũng dễ dàng "cướp" đi hàng giờ liền của bạn đấy! Từ màu sơn, hình dáng, kiểu cách..., rất nhiều thứ khiến game thủ có tính qua loa nhất cũng phải đau đầu.

Theo thông tin mới nhất của Codemasters, GRID tạo cho người chơi cơ hội tham gia các đấu trường "online". Với hơn 15 địa điểm khác nhau trên thế giới, 80 vòng đua đầy thử thách cộng với tổng số tay đua tham gia cùng lúc là 32 - chỉ nhiêu đó cũng thấy sự hấp dẫn "tỏa ra" từ GRID.

Nhà sản xuất cho biết bảng xếp hạng sẽ có phong cách hoàn toàn mới lạ. Từ việc xếp hạng ban đầu là "Junior Rookie", dần dần người chơi sẽ đạt mức cao nhất là "Legend". Việc "leo thang" trong bảng xếp hạng không chỉ dựa vào điểm số thắng thua của các sự kiện diễn ra thường ngày mà còn dựa vào các cuộc "lật đổ" các tay đua có vị trí cao hơn. Hơn nữa, sau mỗi vòng đua, người chơi có thể học hỏi kinh nghiệm từ các tay đua xuất sắc nhất nhờ vào khả năng tải các kỷ lục của các vòng đua do nhà sản xuất đưa ra.

Theo dự kiến, các "tay đua" có thể tham gia các cuộc đua vào đầu tháng 06/2008 này. Hiện tại, chỉ game thủ trên hệ Xbox 360, PS3 và PC mới có cơ hội thử thách cùng GRID. Nhà sản xuất cũng xác nhận việc cho ra đời phiên bản trên hệ Nintendo DS, nhưng thời gian chưa được thông báo cụ thể. Nào, hãy cùng đếm ngược thời gian chờ GRID "bật đèn xanh" nhé!

SU ĐỒNG

ALIENS: COLONIAL MARINES

BÃO TÁP GIỮA BIỂN KHƠI

NHỮNG THỬ THÁCH NHƯ VẬY CHỈ THỰC SỰ NẶNG KÝ VỚI GÓC NHÌN NGƯỜI THỨ NHẤT, MỚI CÓ THỂ NHẤN CHÌM NGƯỜI CHƠI TRONG "BÃO TÁP THỦY QUÂN"...

Có nhiều lý do khiến một trò chơi ăn theo phim bị "mất giá": tạo lực đẩy cho bộ phim sắp phát hành, bị giới hạn về nguồn lực khi thời gian gần kề (với ngày phát hành phim), thiếu sự hỗ trợ kỹ thuật từ nhà phát triển... Nói như vậy không có nghĩa là trò chơi "ăn theo" nào cũng thuộc dạng "mì ăn liền", vì có rất nhiều tựa game đã thoát khỏi cái bóng của phim, như The Warriors, Chronicles of Riddick hay King Kong, và nay có thể lại là Aliens: Colonial Marines – hàng "nóng" đến từ Gearbox Software, một hãng phát triển lừng danh với sêri Brothers in Arms vài năm trở lại đây.

Nhìn bề ngoài, có thể phân biệt ngay Aliens: Colonial Marines với bộ phim, đó là vì game không phải là sự tái tạo lại phim. Game có đủ bộ sưu tập các loại súng từ cổ điển đến hiện đại như súng trường, súng phun lửa... Người chơi sẽ xâm nhập chiến hạm Sulaco và nhiều khu vực được thiết kế đặc biệt dành riêng cho game. Aliens: Colonial Marines sẽ có một chế độ đi cảnh chơi đơn, cùng một chế độ hợp tác 4 người (mỗi người đảm nhận một vai trò trong nhóm Marines). Những chế độ chơi khác sẽ sớm được Gearbox giới thiệu khi trò chơi bước vào giai đoạn hoàn thiện.

Với sự thành công vang dội của Brothers in Arms, hẳn bạn sẽ không

Tên game: Aliens: Colonial Marines	**Phát triển:** Gearbox Software	**Dự kiến phát hành:** Quý 4/2008
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Sega	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

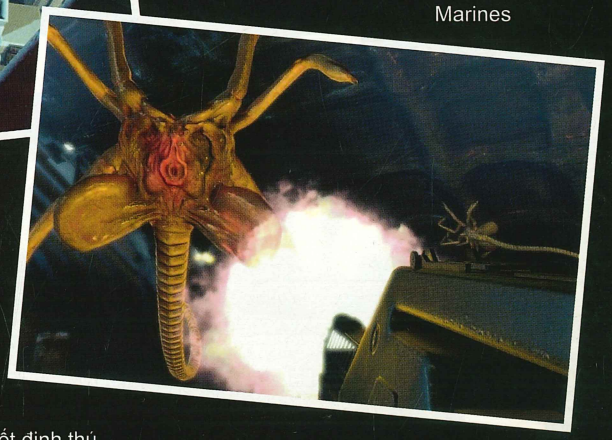
mấy ngạc nhiên khi Colonial Marines được giao cho Gearbox phát triển theo xu hướng chiến thuật nhóm. Người chơi có thể ra lệnh cho các thành viên trong nhóm thực hiện các lệnh như phá cửa, đặt thuốc nổ... theo một cách đơn giản (dễ dùng hơn so với Brothers in Arms). Đó là bước khởi đầu thuận lợi cho một sự kiện quan trọng hơn tiếp theo: đối phó với bọn quái vật.

Colonial Marines cho phép người chơi tiếp cận với cách sử dụng Close Encounter. Đây là kiểu thời khắc quan trọng đòi hỏi phải nhấn nhanh các nút phù hợp theo yêu cầu trên màn hình để thực hiện một động tác cần thiết. Nếu từng chơi God of War, Tomb Raider hay một số trò chơi ăn theo phim, bạn sẽ nhớ lại kiểu cách này. Ví dụ, để ngăn cản con quái vật đớp mình, bạn phải phóng 1 cái móc vào miệng nó nhằm "khóa mõm". Và để thực hiện động tác này, bạn phải nhấn nút đúng thời điểm Close Encounter – hoàn toàn tùy thuộc vào trực giác của người chơi khi có yêu cầu trên màn hình.

Nói về "yêu cầu trên màn hình", thực chất đó chỉ là những màu sắc khác nhau giúp bạn nắm bắt nhanh những gì cần làm mà Gearbox đã cải tiến. Keith Schuler, người phụ trách thiết kế Colonial Marines, giải thích: "Người chơi thường xuyên giao tiếp với môi trường trong nhiều hoàn cảnh nguy hiểm khác nhau, nhưng họ lại tốn quá nhiều thời gian để nghĩ về chúng (tức là các nút lệnh hiện trên màn hình). Vì vậy, chúng tôi thay thế bằng màu sắc để giúp người chơi hiểu ngay và thực hiện nhanh những hành động cần thiết."

Một kiểu chơi khác trong Colonial Marines được Gearbox mô tả là tính năng "Make a Stand". Đây là những thời khắc trong game đòi hỏi bạn phải gia tăng sự củng cố vị trí của mình thêm vững chắc hơn để chống lại bọn quái vật đang ào ạt xông đến. Thời gian chuẩn bị ấy khá ngắn, nhưng có nhiều tùy chọn quyết định thú vị mà người chơi có thể áp dụng để làm chiến thuật nhóm của mình thêm đa dạng. Đó có thể là thuộc tính di chuyển mọi thứ xung quanh, đặt súng tự động turret, lắp thiết bị theo dõi chuyển động để biết chính xác thời gian và địa điểm mà bọn quái vật xuất hiện...

"Tham quan" một căn phòng, bạn sẽ cảm nhận được sự rộng lớn của môi trường, và vấn đề lập tức nảy sinh vì có quá nhiều vị trí nguy hiểm (mang tính chiến lược rất cao) mà cả nhóm chiến binh không thể nào chia nhau ra "cover" hết được. Lúc này, bạn cần chuẩn bị nhanh thuốc nổ, súng tự động turret, chiếm giữ các vị trí hiểm yếu trước khi bọn quái vật "chủ chốt" đến... Bọn quái vật có tốc độ di chuyển cực nhanh và làm đủ trò trước khi hạ thân xuống mặt đất trước khi ra những đòn tấn công bằng đuôi và móng vuốt sắc nhọn. Với áp lực kinh người như vậy, nếu không thể nào ngắm bắn chính xác, bạn sẽ chỉ còn cách trông chờ vào đồng đội hay những khẩu súng turret bắn giúp, và những bọc thuốc nổ trước kia có thể phát huy tác dụng. Và những thử thách như vậy chỉ thực sự nặng ký với góc nhìn người thứ nhất, mới có thể nhấn chìm người chơi trong "bão táp thủy quân".



Một câu hỏi lớn đặt ra với Colonial Marines là có phải bất kỳ nhân vật nào trong phim cũng được tái hiện lại trong game? Điều đó hoàn toàn phụ thuộc vào Bradley Thompson và David Weddle, bởi cốt truyện sẽ được thay đổi để làm trò chơi thú vị hơn và mang tính sáng tạo. Mặt khác, nếu Gearbox có thể giữ được các tình tiết cao trào, tính năng Close Encounters hấp dẫn, Colonial Marines chắc chắn sẽ trở thành ngọn lửa sôi sục trong lòng mỗi game thủ, khi mà các mô hình trong game sẽ do Syd Mead (hãng thiết kế các mô hình trong phim) đảm nhận.

ĐẶNG CHÂU

Trong Aliens: Colonial Marines, người chơi là một thành viên trong lực lượng lính thủy đánh bộ của Mỹ, phải đối phó với một đợt công kích nguy hiểm hơn bao giờ hết của bọn quái vật ngoài hành tinh. Cốt truyện của game được biên soạn bởi 2 nhà văn Bradley Thompson và David Weddle. Colonial Marines khơi lại cảm giác mà những bộ phim từng thể hiện trên màn ảnh, đồng thời tạo dựng những sự kiện mới trong Aliens nhờ vào những kỹ thuật phát triển game tiên tiến, dựa theo thỏa thuận của Twentieth Century Fox với Gearbox Software.

FALLOUT 3
HÀNH TRÌNH TRẺ

Ra mắt lần đầu tiên từ năm 1997, tức là cách nay hơn 10 năm, loạt game Fallout không những trở thành một "huyền thoại" trong làng game nhập vai mà còn vững chắc đứng trong danh sách những game PC hay nhất mọi thời đại, bầu chọn bởi những tạp chí game uy tín. Tưởng chừng tên tuổi huyền thoại Fallout đã bị chôn vùi theo "cái chết" của Black Isle Studios, nhưng thật may mắn, dòng game được một tên tuổi lớn khác trong làng game nhập vai là Bethesda Softworks tiếp nhận.

THẾ GIỚI "HẬU HẠT NHÂN"...

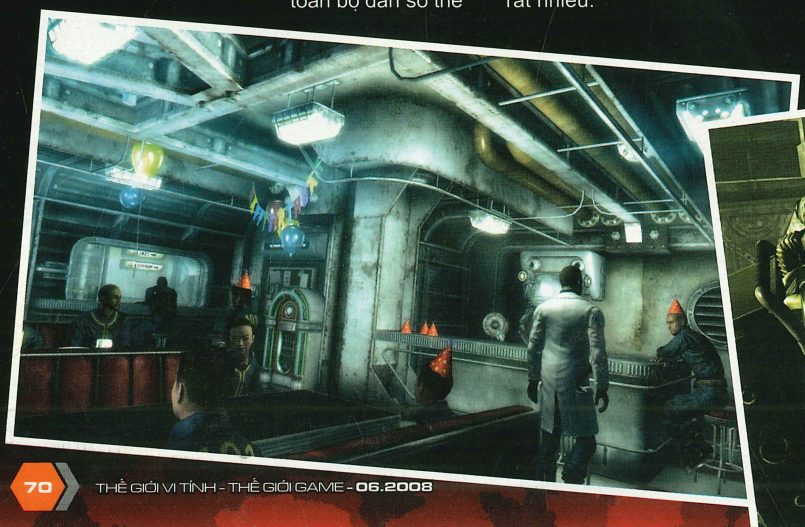
Với bối cảnh hơn 30 năm sau Fallout 2, tức là khoảng năm 2277, nhưng Fallout 3 lại có một cốt truyện đi theo phong cách của phần đầu tiên. Trong game, bạn cũng vào vai một Vault-dweller (từ dùng để chỉ những người sống gần như cả đời trong những hầm ngầm trú ẩn sau cuộc đại chiến hạt nhân năm 2077 xóa sổ gần như toàn bộ dân số thế giới). Cũng như phần một, bạn bị buộc phải giã từ cuộc sống an bình trong hầm ngầm, để lần đầu tiên đi lên mặt đất (lúc này chỉ là một vùng đất chết đầy rẫy hiểm nguy). Nhưng lần này không phải là tìm một con chip điều khiển nguồn nước như Fallout 1 mà là đi tìm người cha của mình, đã bỏ đi một cách bí ẩn mà không lời từ biệt.

Nếu đã từng chơi qua các bản Fallout trước, hẳn bạn đã quá quen thuộc thế giới "hậu hạt nhân" của dòng game trông như thế nào. Đó là những vùng đất hoang tàn, cằn cỗi, đôi chỗ bị nhiễm xạ nặng, những đô thị sầm uất giờ chỉ là phế tích, đổ nát. Mọc lên trên đống tro tàn là rải rác những khu dân cư nhỏ, với đủ mọi thành phần, lương thiện có mà bất hảo cũng có. Xen lẫn với những con người bình thường là những sinh vật đột biến do phóng xạ như những người khổng lồ (Super Mutant), những người biến dạng đến thân tàn ma dại (Ghoul) cùng vô số động vật đột biến khủng khiếp và nguy hiểm khác. Và đây cũng chính là thế giới mà Fallout 3 sẽ khắc họa, nhưng với độ chi tiết nâng cao rất nhiều.

TỰ DO PHIÊU LƯU TRÊN VÙNG ĐẤT CHẾT

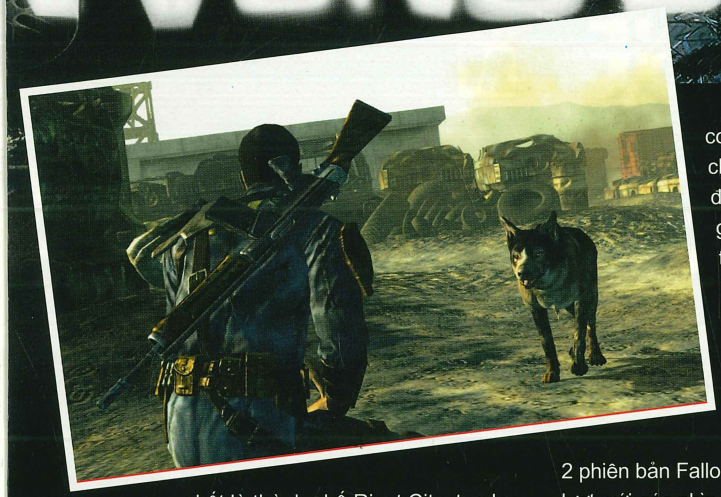
Nếu hai bản Fallout trước lấy bối cảnh vùng đất California phía Tây nước Mỹ, câu chuyện của Fallout 3 diễn ra tại miền Đông. Cụ thể sẽ là nơi một thời từng là thủ đô nước Mỹ: thành phố Washington D.C, cùng những vùng đất lân cận. Rời khỏi Vault 101, nhân vật chính của chúng ta sẽ đứng trước đống đổ nát của thành phố thủ đô, cùng những gì còn sót lại từ những danh lam lừng danh như tượng đài Washington, nhà tưởng niệm tổng thống Jefferson hay điện Capitol (tòa nhà Quốc Hội Mỹ) nổi tiếng.

Những gì thuộc về quá khứ nay đã chỉ còn là phế tích, thủ đô xưa giờ đã bị chia cắt thành nhiều khu dân cư nhỏ. Lớn



Tên game: Fallout 3 | **Phát triển:** Bethesda Softworks | **Dự kiến phát hành:** Q4/2008
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

N VÙNG ĐẤT CHẾT



nhất là thành phố Rivet City, tọa lạc ngay trung tâm thành phố, xung quanh một chiếc hàng không mẫu hạm mắc cạn. Xa hơn là những địa danh như Springvale, Paradise Falls... hay đặc biệt là thị trấn Megaton, mọc lên từ một hố bom còn hẳn một quả bom hạt nhân... chưa phát nổ. Dĩ nhiên không thể thiếu chi nhánh "chân rết" của tổ chức quân sự Brotherhood of Steel, những người thề nguyền sẽ "bảo vệ nhân loại trước bọn đột biến"...

Người chơi hoàn toàn có thể chọn lối đi riêng cho cả câu chuyện, điển hình nhất là trường hợp của thị trấn Megaton bên trên. Khi đến thị trấn này, bạn có hai lựa chọn, hoặc là câu kết với một người lạ mặt kích nổ trái bom hạt nhân, "dọn sạch" thị trấn này để làm chỗ cho một khu dân cư khác mọc lên, hoặc báo cho nhà cầm quyền tại Megaton về âm mưu đó để cứu thị trấn khỏi sự diệt vong. Nếu bạn chọn cách hủy diệt Megaton, toàn bộ phần câu chuyện cũng như những nhiệm vụ liên quan đến nơi này sẽ mất sạch, mà thay vào đó sẽ là câu chuyện cùng những việc phải làm tại thị trấn mới mọc lên, Tenpenny Towers. Còn nếu cứu Megaton, coi như Tenpenny Towers chưa hề tồn tại. Quyết định như thế nào khi chơi game, hoàn toàn tùy thuộc vào bạn.

THỜI GIAN THỰC HÒA CÙNG THEO LƯỢT

Nói về chiến đấu, 2 phiên bản Fallout cũ có lối chơi theo lượt, với góc nhìn thứ 3 trên nền 2D. Còn Bethesda lại có sở trường làm game nhập vai thời gian thực, góc nhìn ngôi thứ 1. Kết quả, Fallout 3 sẽ là trò chơi dung hòa cả 2 phong cách này. Game sẽ cho phép chơi theo góc nhìn thứ 1 hoặc thứ 3, tùy ý người chơi. Các trận chiến đều diễn ra trong thời gian thực, nhưng kèm theo khả năng dừng lại giữa chừng để người chơi lựa chọn các hành động cần thiết (rất giống các game nhập vai của hãng BioWare).

Mỗi khi dừng trận đấu cũng là lúc bạn có thể ứng dụng hệ thống hỗ trợ chiến đấu mới của Fallout 3, có tên là Vault-Tec Assisted Targeting System (VATS, gọi nôm na là hệ thống hỗ trợ ngắm bắn chính xác). Với hệ thống này, tùy theo số lượng điểm hành động (Action point) hiện có, bạn có thể thực hiện hàng loạt hành động, trong đó có việc ngắm bắn vào từng vị trí khác nhau trên cơ thể đối thủ. Một khi đã chọn lựa xong, game sẽ quay trở về diễn tiến cũ, nhưng camera sẽ xoay chuyển theo những góc quay đậm chất điện ảnh, kết hợp với hiệu ứng chiếu chậm, cho bạn thưởng thức những cảnh hành động của nhân vật một cách rất chi tiết và đẹp mắt.

NHẬP VAI VÀO HÀNG "ĐỈNH"

Một game nhập vai thì không thể thiếu những nhân vật phụ đồng hành với người chơi. Hiện Bethesda chưa tiết lộ bạn có thể "chiêu mộ" bao nhiêu thành viên, nhưng trong khi phiêu lưu, bạn được mang theo tối đa một người đồng hành cùng chú chó cưng Dogmeat. Dogmeat cũng không phải "lính mới" trong dòng Fallout, nhưng lần này với AI cao cấp, chú trở nên gần gũi và được việc hơn rất nhiều. Là một game 3D hoàn toàn, Fallout 3 sẽ sử dụng engine đồ họa của Oblivion. Dù không rộng lớn bằng thế giới trong Oblivion, nhưng Bethesda khẳng định không gian của Fallout 3 sẽ chi tiết hơn rất nhiều. Các nhân vật cũng ít hơn (chỉ chừng... vài trăm, so với hơn 1000 trong Oblivion), nhưng nhờ công nghệ cao cấp hơn, mỗi nhân vật giờ đây sẽ thực sự mang một phong cách rất riêng, từ hình dáng đến tính cách, không ai giống ai.

Với những thông tin sơ bộ như trên, cùng với việc nằm trong bàn tay "chăm sóc" của một đội ngũ rất uy tín là Bethesda Softworks, rất đáng để kỳ vọng Fallout 3 sẽ một game đặc sắc, đánh dấu sự trở lại đầy vẻ vang của một trong những "huyền thoại" của làng game nhập vai thế giới, sau đúng một thập kỷ "nghỉ ngơi". Một tin vui cuối cùng muốn chia sẻ với bạn đọc là game sẽ ra mắt cùng lúc trên PC, Xbox 360 và PS3 vào khoảng cuối năm nay.

PHƯƠNG MAI

METAL GEAR ONLINE

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

TRẬN CHIẾN SẮP BẮ

"NÓNG" HƠN CẢ MONG ĐỢI

Cuộc "tập trận" lần thứ nhất diễn ra trong khoảng thời gian 20/08/2007 – 03/09/2007 ở Nhật Bản giới hạn số lượng tham dự chỉ 3000 "chiến binh". Bản thử nghiệm (beta) MGO đã thành công như mong đợi của Konami. Gần ngày phát hành chính thức, Konami quyết định "tập trận" lần cuối ở thị trường châu Âu và Bắc Mỹ và không giới hạn số người. Lần này sức hút của MGO vượt ngoài những gì Konami đã dự tính. Kế hoạch thử nghiệm phiên bản beta được dự kiến từ 21/04/2008 - 06/05/2008 bất thành do số lượng người đăng ký quá đông dẫn đến server bị quá tải, buộc Konami đã phải dời lại vào khoảng 25/04/2008 - 11/05/2008 để có thêm thời gian nâng cấp server. "Nhiêu đó" mới thấy game "nóng" như thế nào trước khi ra mắt chính thức, có lẽ một phần vì nhiều "fan" muốn được thử qua để có cái nhìn sơ lược về những gì Konami sẽ đem đến trong siêu phẩm MGS4 sắp ra mắt. Thật may mắn, tác giả bài viết có cơ hội tham gia đợt tập trận lần 2.

HƯƠNG SẮC METAL GEAR SOLID

Trước khi bắt đầu bước chân vào thế giới MGO, đầu tiên bạn cần tạo cho riêng mình một nhân vật. Sau khi lựa chọn các chi tiết như đầu tóc, mặt mũi, tay chân và trang phục, người chơi chuyển sang một bước quan trọng là thiết lập các kỹ năng (skill) cho nhân vật. Đây là lần đầu tiên hệ thống skill được đưa vào MGO. Tương tự như hệ thống Perk (game Fallout trước đây) nhưng trong MGO bạn không cần thiết phải chơi càng nhiều để mở những skill mới mà tất cả 16 skill cơ bản đều xuất hiện ngay từ đầu. Đó là những kỹ năng giúp nhân vật có những thế mạnh khác nhau như Fast Move (di chuyển nhanh hơn), CQC Mastery (cận chiến hiệu quả hơn) hay Scanning giúp "moi" thông tin của các đồng đội từ một đối thủ bị khống chế. Với số lượng các ô kỹ năng được cung cấp là 4, ban đầu bạn có thể tùy chọn 4 skill khác nhau và thay đổi bằng skill khác bất cứ khi nào. Lưu ý là ban đầu các skill sẽ ở mức (lvl) 1 và skill nào được sử dụng càng nhiều thì càng nhanh nâng cấp (tối đa là lvl 3). Khi đó thì skill lvl3 sẽ

Tên game: Metal Gear Online | **Phát triển:** Kojima Productions | **Dự kiến phát hành:** 12/06/2008
Thể loại: Multiplayer Online Stealth/ Action | **Phát hành:** Konami | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3

ẮT ĐẦU

chiếm tới 3 ô kỹ năng nếu bạn muốn sử dụng sức mạnh tối đa của skill đó.

Vũ khí trong MGO cũng chính là những vũ khí quen thuộc trong MGS; súng ngắn MK2 Pistol, tiểu liên MP5SD2, AK-102, M4 Custom, súng tỉa Mosin–Nagant hay shotgun M870 Custom v.v. Cơ chế điều khiển của MGS4 được áp dụng vào MGO đã đem lại sự linh hoạt cho các tay súng. Chế độ tự động ngắm (auto-aim) có thể bật tắt nhanh bằng nút ■ (kể cả chuyển ngắm từ góc nhìn ngôi thứ 3 sang thứ 1, giúp bạn có những pha headshot để được nhiều điểm thưởng hơn). Kết thúc mỗi màn chơi, tổng điểm thưởng dựa trên số lần hạ gục đối phương trừ đi số lần bạn "die", do đó hiệu số thắng/bại cao mới có điểm thưởng lớn.

NHIỀU CHẾ ĐỘ CHƠI

Ở phiên bản beta này, MGO cung cấp 5 chế độ chơi: deathmatch, team deathmatch, capture mission, base mission, và sneaking mission hỗ trợ tối đa 16 người chơi trong 1 bản đồ. Trong Deathmatch người chơi chiến đấu tự do và đơn giản chỉ là hạ càng nhiều người chơi khác càng tốt. Team deathmatch mang tính đồng đội cao hơn khi người chơi được bố trí vào 1 trong 2 đội Red team hoặc Blue team để chống lại các thành viên đội bên kia. Mỗi đội có một số mạng nhất định và đội nào "hết mạng" trước hoặc bị tiêu hao sinh mạng nhiều hơn trong thời gian giới hạn thì sẽ thua cuộc. Do tính chất hơi khác nhau ở 2 chế độ chơi này nên trong deathmath bạn có ít cơ hội thực hiện các chiêu CQC làm choáng đối thủ rồi sau đó mới hạ gục do luôn có những người chơi khác rình rập bạn, chỉ khi thi đấu team deathmatch nhờ sự hỗ trợ của đồng đội thì bạn mới thực hiện được.

Capture mission và base mission có tính chất gần giống nhau. Ở capture mission, hai đội cố gắng chiếm giữ bức tượng Kerotan của mình và đem về giữ ở điểm tập kết trong thời gian nhất định sẽ thắng, đồng thời ngăn cản đối phương làm điều tương tự. Base mission thì hai đội phải chiếm giữ các cứ điểm khác nhau bố trí rải rác và trụ lại trong thời gian quy định, đội nào chiếm giữ nhiều cứ điểm hơn sẽ giành phần thắng.

Nét độc đáo nhất trong MGO là chế độ chơi sneaking mission. Khi mới bắt đầu 1 người chơi ngẫu nhiên sẽ được chỉ định đóng vai nhân vật Solid Snake và tất cả người chơi còn lại sẽ chia làm 2 đội săn đuổi nhân vật này. Người chơi trong vai Snake được trang bị bộ đồ ngụy trang OctoCamo rất thú vị - tự động chuyển màu để hoà lẫn với cảnh nền xung quanh khiến bạn có vẻ "tàng hình" đối với những người chơi khác. Đúng với tinh thần "ẩn nấp" của chế độ chơi này, người chơi đóng vai Snake không cần phải tiêu diệt đối thủ khác mà chỉ cần di chuyển bí mật bắn hạ các "con mồi" bằng vũ khí trang bị đạn gây mê và tước lấy thẻ (dog tag) của nạn nhân. Thu thập được 3 thẻ bạn sẽ chiến thắng nhưng nếu để bị bắn hạ 3 lần thì nhân vật Snake cũng sẽ thua cuộc. Chế độ chơi này còn có thêm một điểm cực kỳ thú vị khi có hơn 12 người tham gia màn chơi thì sẽ có thêm một người chơi ngẫu nhiên khác đóng vai chú robot "hạt tiêu" Metal Gear MK.II hỗ trợ Snake bằng các thứ vũ khí gây choáng lợi hại. Bộ đôi Snake và Metal Gear MK.II đã từng xuất hiện ấn tượng trong các đoạn trailer Metal Gear Solid 4 nay sẽ đem lại sự thích thú cho người chơi.

CHỜ ĐỢI GIỜ G

Đợt tập trận cuối cùng của MGO đã thành công vượt quá dự kiến của Konami. Nó không chỉ giúp các fan hình dung được phần nào những gì sẽ xuất hiện trong MGS4 mà còn kích thích sự yêu thích của họ khi hé lộ một sân chơi vô cùng thú vị sắp ra mắt. Ngay từ giờ, làn sóng mong chờ sự ra mắt của MGS4 cũng như MGO đã bắt đầu sôi sục. Một thời gian ngắn nữa thôi, giờ G sẽ điểm và các game thủ sẽ có dịp thưởng thức một siêu phẩm 2 trong 1, còn gì thú vị hơn thế nữa!

XUÂN QUANG

Tên game: FaceBreaker | **Phát triển:** EA Sporst | **Dự kiến phát hành:** 03/09/2008
Thể loại: Thể thao | **Phát hành:** EA LA | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii, PS3, Xbox 360

Quyền anh siêu cấp

ĐƯỢC THỰC HIỆN BỞI ĐỘI NGŨ PHÁT TRIỂN FIGHT NIGHT ROUND 3, FACEBREAKER LÀ MỘT "BIẾN TẤU" HẤP DẪN GIỮA ĐẤM BỐC TRUYỀN THỐNG VÀ PHONG CÁCH "VÕ SĨ ĐƯỜNG PHỐ" HOÀN TOÀN MỚI.

FaceBreaker chắc chắn sẽ đem lại một trải nghiệm thú vị cho những fan của dòng đấm bốc Fight Night của EA trước đây. Khác với người anh em chuyên về quyền anh truyền thống với những tay đấm có thực, FaceBreaker đưa ra phong cách hoạt hình với dàn nhân vật hư cấu đầy ngẫu hứng, với sự sáng tạo từ những họa sĩ và người thực hiện Fight Night Round 3. Đồ họa của trò chơi được chuyển về dạng hoạt hình, cũng như những hiệu ứng khi hai đấu thủ tung ra những đòn thế. Hiện tại, những chức năng về cách chơi chính của FaceBreaker vẫn nằm trong vòng bí mật, nhưng phong cách thiết kế nhân vật đã được nhà phát triển tiết lộ và xem ra, đây chính là một trong những yếu tố tạo nên sự hấp dẫn cho một game đấm bốc song đấu "phá cách" như FaceBreaker.

FaceBreaker sẽ có đấu thủ nữ và sẵn sàng thử thách những tay đấm nam giới. Có vẻ không công bằng đúng không? Nhưng FaceBreaker là một game quyền anh phá cách, do vậy các nhân vật nữ sẽ được thiết kế hoàn toàn cân bằng với các đối thủ nam và có những đặc tính phù hợp với phái nữ. Mỗi nhân vật trong FaceBreaker sẽ có những cá tính riêng, không chỉ đơn thuần là một đấu sĩ trên sàn đấu. Ví dụ như Kekoa, một tay lướt ván tự do tính cách phóng khoáng, hay Romeo, anh chàng Tây Ban Nha lãng mạn đam mê khiêu vũ và những cô gái đẹp. Các nhân vật sẽ được phân chia theo ba kiểu hình dáng chính là lớn, trung bình và nhỏ. Với những nhân vật to lớn, yếu tố sức mạnh và thể lực là ưu điểm chính, nhưng tốc độ và sự nhanh nhạy tung đòn thì không thể so sánh với nhân vật trung bình và nhỏ. Tùy theo phong cách chơi của bạn, sự lựa chọn nhân vật sẽ góp phần không nhỏ đến việc thành bại của một trận đấu. Một điều đáng lưu ý khác là các đấu sĩ sẽ có những thuộc tính ra đòn riêng cũng như những kĩ năng đặc biệt, và bạn sẽ mất khá nhiều thời gian để khám phá các ưu-khuyết từ những chiêu thức này.

Một đặc điểm liên quan đến các hiệu ứng khi đánh nhau là engine dựng hình khuôn mặt đặc biệt ở FaceBreaker. Cũng giống như những dòng game Fight Night trước đây, ở FaceBreaker, gương mặt của các đấu sĩ sẽ biến dạng khi bị... ăn đấm quá nhiều, để lại những vết sưng và trầy trụa trên gương mặt cũng như cơ thể. Đây có thể xem là một yếu tố gây cười của trò chơi, khi mà các nhân vật đều mang phong cách hoạt hình bị sưng vù mặt vẫn tham gia chiến đấu một cách hăng say. Một công nghệ khác mà EA ứng dụng ở FaceBreaker là Digimask, công cụ sao chép hình ảnh gương mặt của bạn và "dán" vào nhân vật mà bạn điều khiển. Để thực hiện điều này, bạn phải sử dụng camera Xbox Live Vision của Xbox 360 hoặc webcam PlayStation Eye của PS3. Digimask đã từng được ứng dụng trong trò chơi bắn súng nổi tiếng của Ubisoft: Rainbow Six Vegas.

FaceBreaker sẽ chính thức phát hành trên ba hệ Xbox 360, PS3 và Wii vào ngày 3/9 năm nay, cùng với sự xuất hiện của Fight Night Round 4. Trên thực tế, FaceBreaker từng có tên mã là Fight Night Big, nhưng may mắn là trò chơi không đi theo phong cách cũ mà chuyển hướng sang quyền anh tự do và mang phong cách hoạt hình ấn tượng. Với việc mới đây EA ra mắt thương hiệu Freestyle, nhắm vào những game chuyên về thể thao phá cách và phi truyền thống, FaceBreaker được xem là trò chơi tiên phong cho thương hiệu này và hứa hẹn sẽ mang lại thành công cho "canh bạc" mới của EA.

SONG THƯ

Tên game: Darksiders: Wrath of War | **Phát triển:** Vigil Games | **Dự kiến phát hành:** Q4/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** THQ | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

TÌM LẠI QUYỀN NĂNG

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

KẾT HỢP PHONG CÁCH HÀNH ĐỘNG KỊCH TÍNH CỦA GOD OF WAR VÀ PHIÊU LƯU HUYỀN BÍ CỦA LEGEND OF ZELDA, LIỆU DARKSIDERS: WRATH OF WAR CÓ THÀNH CÔNG NHƯ HAI "TƯỢNG ĐÀI" KỂ TRÊN?

Darksiders: Wrath of War (DWOW) là game hành động phiêu lưu do Vigil Games phát triển (studio thuộc THQ) - được thành lập bởi Joe Madureira, một họa sĩ truyện tranh nổi tiếng qua những bộ truyện X-Men, Battle Chasers và The Ultimates. Qua hình ảnh và phim giới thiệu tại E3-2007, DWOW không chỉ hứa hẹn vì phong cách "lai" giữa God of War và Legend of Zelda mà còn ở yếu tố nghệ thuật.

Lấy bối cảnh thời kì hỗn mang trước tận thế, DWOW nói về cuộc chiến giữa ba giống loài muốn tranh giành từng mảnh đất là loài người, ác thần và quái vật địa ngục. Bạn sẽ vào vai War, một trong bốn kỵ sĩ thần thoại trong truyền thuyết có sức ảnh hưởng lớn đến thời khắc tận thế. Cuộc phiêu lưu xuống trần gian của War không phải cứu giúp loài người, mà là tuân lệnh các đấng tối cao dẹp yên cuộc chiến. Trong một trận đánh, War thua trận và mất quyền năng thần linh. Anh chàng bắt đầu cuộc phiêu lưu để thu hồi quyền năng, đồng thời cũng truy tìm tông tích ba vị kỵ sĩ còn lại.

Được thiết kế bởi Joe Madureira, hình tượng kỵ sĩ War có nét đặc trưng của các nhân vật hoạt hình đầy ấn tượng bên cạnh phong cách chiến binh pha trộn giữa hiện đại và cổ xưa. War vừa mang dáng dấp kỵ sĩ thời xưa vừa có nét của chiến binh hiện đại với bộ giáp sắt như người máy. Theo nhà phát triển, ngoại hình của War sẽ dần thay đổi qua các diễn biến trò chơi. Về vũ khí, War mang bên mình thanh bảo kiếm khổng lồ, cùng với khả năng thu nhặt vũ khí từ môi trường như súng máy, súng rocket... Trong toàn bộ trò chơi, War sẽ có bốn ngăn chứa vũ khí và có thể chuyển đổi trực tiếp khi đang chiến đấu (dạng như Devil May Cry).

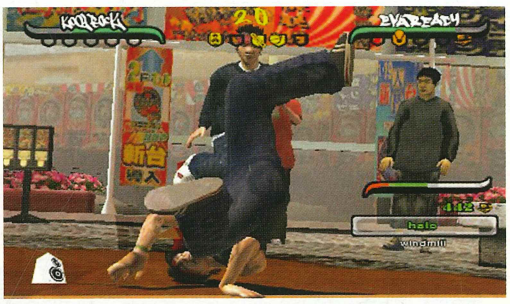
David Adams, giám đốc của Vigil Games, cũng không ngần ngại cho biết DWOW lấy cảm hứng khá nhiều từ God of War và Legend of Zelda. Các tuyệt chiêu combo của War đều có nét giống với những đòn liên hoàn dũng mãnh của "vị thần chiến tranh" Kratos. Với thanh kiếm khổng lồ, War có thể tung những chiêu combo đẹp mắt kết hợp với việc bay nhảy. Các pha hành động đa phần đều xoay quanh những pha cận chiến, thỉnh thoảng bạn nhặt được những khẩu súng trong màn chơi để sử dụng. Sau khi trải qua hàng loạt nhiệm vụ, bạn sẽ phát triển được những kĩ năng cần thiết để tiêu diệt đối phương, phá cửa và giải những câu đố hiểm hóc. Yếu tố phiêu lưu thể hiện qua kiểu thiết kế mở và phi tuyến trong hành trình của War. Trò chơi được chia thành nhiều khu vực và chỉ khi đáp ứng một số điều kiện, War mới có thể thâm nhập khu vực mới. Bạn được tự do quay lại những khu vực đã hoàn thành trước đó để tìm kiếm những bí mật mới. DWOW không giới hạn người chơi ở yếu tố cốt truyện, và tùy theo các lựa chọn, mỗi người chơi sẽ có những quá trình "phá đảo" khác nhau..

Darksiders: Wrath of War dự định phát hành vào cuối 2008 đầu năm 2009 trên Xbox 360 và PS3. Ngoài những điểm nhấn ở trên, một chức năng khá hứa hẹn khác của DWOW là một thế giới mở đầy những bí ẩn cũng như nhiệm vụ phụ.

DIỆU THẢO

B-Boy

Thể loại: Âm nhạc | **Phát triển:** Free Style Games | **Phát hành:** Evolved Games | **Ngày phát hành:** Q2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP, PS2



Với những game thủ đam mê thể loại game âm nhạc thì không thể bỏ qua B-Boy. Đây là một game "nhảy nhót" đầy cuốn hút, với hàng tá thách thức tột đỉnh cho người chơi chinh phục, từ các "sàn nhảy" ngoài trời cho đến những giải thưởng có quy mô chuyên nghiệp. Người chơi còn có cơ hội chu du khắp các châu lục để phô diễn tài năng.

Được biết, mỗi động tác trong game đều được nhà sản xuất ghi hình hết sức cẩn thận và dựa trên các thao tác của các vũ công nổi tiếng trên thế giới. Trong game, bạn sẽ thấy các thao tác hết sức uyển chuyển, kết hợp với chuyển động của các "phụ kiện" như tóc, nón, quần áo...

Big Beach Sports

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** HB Studios Multimedia | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 24/06/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Nintendo Wii

Với Wii, hệ máy đầy "ma thuật" của Nintendo đã thu hút không biết bao nhiêu game thủ, từ mọi lứa tuổi cho đến mọi tầng lớp. Không chỉ thu hút người chơi vì những game hay, Wii còn hút người chơi nhờ vào cách chơi "vừa chơi, vừa rèn luyện sức khỏe"! Bắt được nhu cầu đó, THQ đã không phân vân khi chuẩn bị tung ra game Big Beach Sports.

Game sẽ cho người chơi nghỉ dưỡng ở một "resort" cao cấp và tham gia các môn thể thao hấp dẫn ngoài bãi biển. Với hệ thống chơi hỗ trợ 4 người cùng lúc, bạn có thể thi đấu qua các môn đối kháng, như: bóng chuyền, bóng đá, ném đĩa... Mục chơi đơn cũng hấp dẫn không kém với các giải đấu chuyên sâu và các bài tập luyện trở thành "pro".

Kung Fu Panda

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Luxoflux | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** 06/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PC, PS2, DS, PS3, NINTENDO Wii

Qua cái tựa đề thì phần nào người chơi cũng có thể hình dung ra cốt truyện của game. Trong game, người chơi vào vai chú gấu trúc Po – một cao thủ võ lâm. Chú được huấn luyện bởi người thầy tài ba Shifu và 5 võ sư hết sức đặc biệt: Khỉ, Cọp, Rắn, Bọ Ngựa và Sếu. Cũng như bộ phim cùng tên, gấu Po phải vượt qua các thử thách gian nan để trở thành võ sĩ siêu hạng.

Game hứa hẹn khá nhiều điều thú vị cho người chơi khám phá, nào là cốt truyện sâu sắc, khả năng nâng cấp nhân vật, những chiến lợi phẩm hấp dẫn... Kung Fu Panda đảm bảo sẽ làm hài lòng bất kỳ game thủ nào khó tính nhất.

Vui hè may mắn cùng GIGABYTE
hàng ngàn giải thưởng đang chờ bạn

Chương trình diễn ra từ 25/05/2008 đến 25/07/2008

Khi mua 01 VGA card hoặc 01 Mainboard GIGABYTE chipset nVidia, quý khách sẽ nhận được một thẻ cào đính kèm và có cơ hội nhận được một trong hàng ngàn giải thưởng sau:

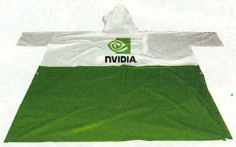
50 giải

RAM KINGMAX DDR2 1G BUS 800

200 giải

USB KINGMAX 1G

2000 giải



Áo mưa thời trang nVIDIA

Ngoài ra, những thẻ cào không trúng thưởng sẽ được tiếp tục tham dự chương trình rút thăm may mắn vào cuối chương trình.

Vui lòng gởi thẻ cào về công ty Viễn Sơn - 162 Bùi Thị Xuân, Quận 1, TP.HCM, Tel: 8326085 trước ngày 05/8/2008

Giải nhất

LCD Chimei 22" CMV-222H Black

Giải nhì

Mainboard GIGABYTE EX38-DS4

Giải ba

Case GIGABYTE 3D Mars

Hạn cuối trao giải (bao gồm cả cào trúng thưởng và rút thăm may mắn) : 15/8/2008. Kết quả trúng thưởng sẽ được đăng trên báo SIÊU THỊ SỐ ngày 05/9/2008 và báo ĐIỆN TỬ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ngày 01/9/2008.

. Cách nhận thưởng: Quý khách hàng điền đầy đủ thông tin trên thẻ, liên hệ nơi mua hàng để nhận giải. Những thẻ trúng thưởng bị rách, chắp vá hoặc cào phần không được cào sẽ bị xem là không hợp lệ và không được trao thưởng. Các giải thưởng không được chuyển nhượng hoặc đổi thành tiền mặt. Người trúng thưởng tự chịu các chi phí phát sinh liên quan đến việc nhận giải. Nhân viên công ty Viễn Sơn và nhân viên các đại lý bán hàng không được tham gia chương trình này. Công ty Viễn Sơn có quyền sử dụng hình ảnh, tên và địa chỉ người trúng thưởng để quảng cáo cho chương trình mà không phải trả bất kỳ chi phí nào.

Nhà phân phối :

MicroStar
your high tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162 BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1, TP HỒ CHÍ MINH
Tel: 84 8 8326085 Fax: 84 8 9250034
Email: ms-info@microstar.com.vn , www.microstar.com.vn

NVIDIA®

GIGABYTE™

Legend of Spyro: Dawn of the dragon

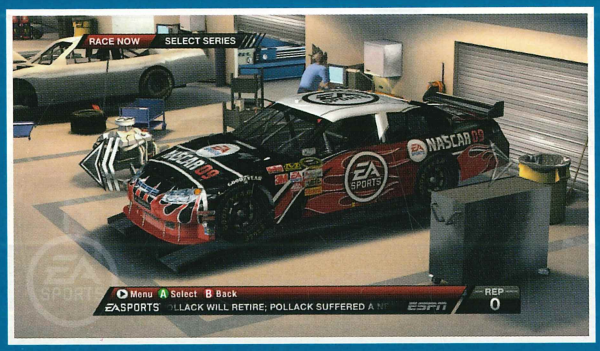
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Etranges Libellules | **Phát hành:** Vivendi Games | **Ngày phát hành:** 28/10/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS2, DS, PS3, Wii

Dawn of the dragon là phiên bản mới nhất và cũng là phiên bản cuối cùng của dòng game hành động đầy kịch tính Legend of Spyro. Những game thủ từng chơi những phiên bản trước đây sẽ bất ngờ khi thấy chú rồng Spyro của chúng ta kết thân với Cynder - kẻ từng "không đội trời chung".

Với phiên bản này, người chơi sẽ có thể khám phá 2 khả năng hoàn toàn mới của game: bay lượn mọi lúc mọi nơi và chơi phối hợp cùng Cynder. Đặc biệt, người chơi còn có thể chọn từng nhân vật để hoàn tất game một cách độc lập. Ngoài lối chơi hấp dẫn, game còn có dàn lồng tiếng nhân vật hết sức nổi tiếng, như: Elijah Wood, Gary Oldman, Blair Underwood, Christina Ricc...

NASCAR 09

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** EA | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 10/06/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** XBOX360, PS2, PS3



Nhắc đến game NASCAR, điều đầu tiên game thủ nói đến chính là những cỗ máy lao đi với tốc độ kinh hoàng, sau đó là những pha va chạm kinh hồn. Vẫn giữ lại những nét đẹp từng thể hiện trong các phiên bản trước đây, NASCAR 09 tiếp tục phát huy hết sức lực để thỏa mãn "cơn khát" game của giới hâm mộ. Với hình ảnh cải tiến, hệ thống điều khiển tốt hơn, người chơi sẽ cảm nhận được chiếc xe mình điều khiển một cách chân thật hơn bao giờ hết.

Hơn nữa, NASCAR 09 còn bổ sung phần chơi theo dạng "sự nghiệp" cho người chơi theo đuổi. Với tên gọi "Sprint for the Cup", người chơi sẽ bắt đầu từ những bài học căn bản nhất cho đến những cuộc đua lên đỉnh vinh quang.

WALL-E

Thể loại: Hành động/Phiêu lưu | **Phát triển:** Heavy Iron Studios | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 24/06/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP, DS, Xbox360, PS3, Wii

Cũng dựa vào bộ phim điện ảnh cùng tên, người chơi sẽ hòa mình vào vai chú rô-bốt mang tên WALL-E. Trong tương lai, loài người đành phải rời bỏ hành tinh xanh bởi... rác đã chiếm hết bề mặt sống. Loài người phải di cư sang các hành tinh khác sinh sống, nhưng vì tình yêu cội nguồn, họ đã để lại Trái Đất các rô-bốt chuyên dọn và tiêu hủy rác.

Trong game, người chơi sẽ có dịp khám phá và giải đố những câu hỏi cực kỳ hóc búa pha lẫn nhiều điều thú vị. Ngoài ra, người chơi cũng có thể thi thố tài năng cùng các game thủ khác thông qua hệ thống "multiplayer" với rất nhiều game "mini" hấp dẫn.

Tên game: Star Ocean: First Departure
Thể loại: Nhập Vai

Phát triển: tri-Ace, TOSE
Phát hành: Square Enix

Ngày phát hành: 27/12/2007
ESRB: Teen

KHỞI ĐIỂM

Thuộc dạng tái bản với nhiều cải tiến của một tựa game kinh điển, Star Ocean: First Departure vừa có thể đem lại sự hào hứng quen thuộc cho những người đã biết qua, vừa có thể chinh phục được những người lần đầu chơi game này. Một món quà tặng đúng nghĩa mà tri-Ace dành cho fan của thể loại J-RPG.

Star Ocean (SO), tựa game đầu tiên của dòng game Star Ocean nổi tiếng, lại ít được biết đến chỉ vì được phát hành tại Nhật. Xuất hiện vào năm 1996 trên hệ máy SNES, SO không được "xuất ngoại" do những khó khăn vào thời điểm đó của hãng phát hành Enix. Tuy nhiên, sự hấp dẫn của game cũng đủ khiến một số fan chuyển ngữ không chính thức và nhờ đó game thủ nhiều nơi đã được tiếp cận bản dịch của dòng game hấp dẫn này. Hiện nay, các hãng game thường có xu hướng hay tái bản những tựa game truyền thống thì không ngoại lệ, Square Enix cũng cho ra lò phiên bản remake của SO trên hệ máy PSP tại thị trường Nhật Bản với nhiều cải tiến bổ sung mang tên Star Ocean: First Departure (SOFD).

Cốt truyện hay - cách chơi hấp dẫn

Câu chuyện trong SOFD bắt đầu với nhân vật Ratix Farrence, một chiến binh trẻ sống tại ngôi làng Clatos trên hành tinh hoang sơ Roak. Ngày nọ, một bệnh dịch lạ khởi phát tại thành phố Cool lân cận, biến mọi người trong thành phố thành đá. Cha của Milly Kiliet – người bạn thân của Ratix – vốn là một thầy thuốc nên đã lên đường tới thành phố Cool để cứu chữa mọi người nhưng chẳng may cũng nhiễm dịch bệnh đó. Thế là các bạn trẻ Ratix, Milly và Dorn lên đường truy tìm phương thuốc để cứu mọi người. Họ đã bất ngờ gặp được Ronixis J. Kenni và Iria Silvestoli, những người đến từ hành tinh khác và đang phục vụ trong tổ chức Earth Federation. Qua Ronixis, các bạn trẻ biết được rằng dịch bệnh này vốn xuất phát từ một âm mưu trên hành tinh Resonia thù địch. Vậy tại sao những người Resonia lại phát động một cuộc tấn công vào hành tinh Roak hoang sơ và kém phát triển hơn họ nhiều lần. Đằng sau hành động tấn công này còn ẩn chứa âm mưu thâm độc nào? Tất cả bí ẩn sẽ được giải toả

qua suốt quá trình phiêu lưu trong SOFD, một chuyến đi kỳ thú đang chờ đón bạn.

Bên cạnh cốt truyện sâu sắc, game còn đem đến cho bạn một lối chơi rất hấp dẫn. Do các nhà phát triển của SOFD cũng chính là những người tạo nên phiên bản Tales of Phantasia đầu tiên của dòng game Tales nên SOFD chịu ảnh hưởng nặng của lối chơi hành động nhập vai, đem đến cho người chơi một gameplay linh hoạt và hiệu quả hơn. Khi chiến đấu, với quyền điều khiển bất cứ nhân vật nào trong nhóm, nên tấn công đối phương bằng các đòn thế liên hoàn rất đẹp mắt. Trong game còn xuất hiện thêm những nhân vật mới được tri-Ace thiết kế và đưa vào để tạo thêm nét mới so với phiên bản cũ. AI của đồng đội trong nhóm được quản lý bởi hệ thống tactic. Tuy nhiên trong phiên bản lần này, nhân vật của bạn chỉ được trang bị tối đa 2 đòn thế tấn công đặc biệt (special attacks), khác với 4 đòn so với phiên bản cũ cùng các slot dành cho tấn công tầm xa (ranged attacks). Vì tái sử dụng phần lớn hệ thống chiến đấu của SO2 nên SOFD có ít các tùy chọn chiến thuật hơn và đồng thời nhịp độ trận đấu cũng phần nào chậm hơn.

Nhìn chung, với những đặc tính thú vị mà game cung cấp, người chơi được nhiều hơn mất. Bản đồ Worldmap rộng lớn hơn, tách bạch rõ ràng các ngôi làng (towns) với những hầm ngục (dungeons) cho phép bạn dễ dàng định vị nơi cần đến. Hệ thống các kĩ năng được xây dựng khá phong phú với nhiều điểm lý thú. Nhân vật của bạn hầu như có thể làm mọi thứ từ soạn nhạc, chơi nhạc cụ, viết tiểu thuyết... và thậm chí là móc túi bất cứ NPC nào trong game... Điểm độc đáo là tương ứng với mỗi cách thức xây dựng nhân vật của mình, game sẽ lái bạn đi theo những hướng có cốt truyện hoàn toàn khác nhau. Ngoài hai nhân vật mới, một số nhân vật ẩn chỉ được unlock sau vài lần hoàn thành trò chơi và với thiết kế kết thúc mở, chắc chắn bạn có thể trải nghiệm SOFD nhiều lần mà không sợ cảm giác trùng lặp hay nhàm chán. Mức độ khó của game cũng đã được điều chỉnh lại. Với hàng tá trang thiết bị mới lạ và giao diện tương tác thân thiện hơn, game rất phù hợp cho những ai lần đầu tiếp xúc với SOFD.

Âm sắc hài hòa

Chuyển từ phiên bản cổ điển trên máy SNES sang PSP, phần đồ hoạ của SOFD đã được thiết kế lại dựa trên engine Star Ocean 2 mạnh mẽ hơn, đem lại những kết quả khá tốt. Đồ họa của SOFD có thể khiến người chơi kinh ngạc. Hình ảnh các nàng tiên không còn thô ráp và chuyển động cứng nhắc như xưa, thay vào đó là những nhân vật đơn giản nhưng mượt mà và đầy màu sắc. Một lượng lớn các nhân vật trong game được thiết kế rất chi tiết với những biểu hiện cảm xúc trên khuôn mặt ăn khớp với lời thoại. Trang phục của nhân vật cũng được chăm chút một cách tỉ mỉ, lột tả được tính cách điển hình của từng nhân vật, hàng chục loại vũ khí đa dạng được vẽ rất đẹp và lạ mắt. Thế nhưng phông nền và ánh sáng mới thật sự là điểm nhấn của game. Một số ngôi làng có vẻ đẹp lộng lẫy và kiêu sa đến mê hồn, hầm ngục tăm tối và vẻ kì bí của những khung cảnh giả tưởng lồng hiệu ứng 3D có thể làm hài lòng những người chơi khó tính nhất. Hiệu ứng phép thuật và các đòn tuyệt chiêu tối thượng được thi triển với hoạt cảnh sống động và tươi sáng, thiết kế của các quái thú cũng đã phát triển vượt bậc. Bạn không thể bỏ qua các đoạn artwork và cut-scene theo trường phái hoạt hình anime với chất lượng DVD tuyệt đẹp giúp người chơi bám sát cốt truyện của game hơn.

Âm thanh vốn là thế mạnh của dòng game Star Ocean. Âm của SOFD rất dễ nghe, giọng nói nay có chiều sâu hơn, nhất là trong các trích đoạn biểu lộ sự giằng xé tâm trạng của nhân vật. Đa số các NPC và quái thú đều được lồng tiếng, đặc sắc nhất là trong các đoạn cut-scene với phụ đề kèm theo. Nhạc trong game rất tuyệt, bài hát mở đầu thực sự tạo được cảm giác phấn khích và khao khát muốn khám phá thế giới SOFP. Nhạc nền của một vài ngôi làng đã thay đổi và toàn bộ các bản SNES track được phối lại rất sáng tạo. Thêm nữa là ca khúc chủ đạo của game "Heart" được trình bày bởi nhóm Asunaro sẽ làm thỏa thức hàng triệu trái tim người chơi cũng như những fan hâm mộ lâu năm.

Lời kết

Tuy chỉ là một tái bản của dòng game Star Ocean nhưng SOFD đã kế thừa và phát triển khá thành công những giá trị then chốt của phiên bản truyền thống, đồng thời thêm vào đó những "gia vị" mới mẻ rất riêng. Thiết kế gameplay độc đáo và giữ chân người chơi khéo léo, cùng với âm thanh và đồ họa cuốn hút, SOFD đã cho thấy ngoài "ông trùm" Final Fantasy vẫn còn rất nhiều sự lựa chọn sáng giá khác trong làng game nhập vai đầy tiềm năng này. Đây cũng là màn làm nóng đủ để tạo ấn tượng tốt cho mọi người trước khi "quân bài tủ" của tri-Ace là Star Ocean 4 sẽ được tung ra trong thời gian tới.

HOÀNG TUẤN

Ưu
- Cốt truyện hay
- Đồ họa và âm thanh rất tốt
- Kết thúc mở

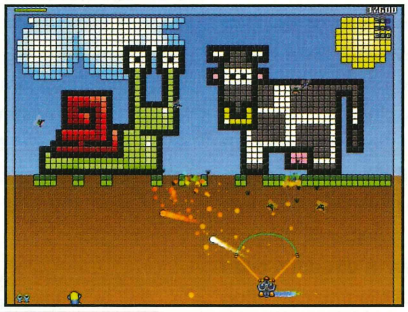
Khuyết
- Chế độ combat đôi khi quá dễ
- Nhịp game chậm

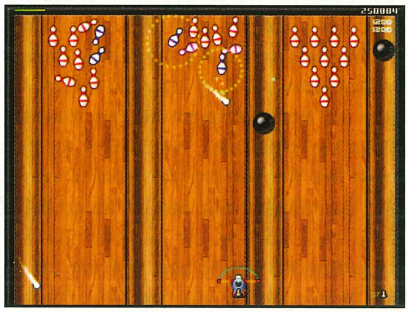
Tên game: BreakQuest **Thể loại:** Game giải trí	**Phát triển:** Nurium Games **Phát hành:** Oberon Media	**Ngày phát hành:** 15/11/2004 **ESRB:** Everyone	**Cấu hình:** CPU P3 700MHz; RAM 64MB; VGA 32MB; HDD 20MB; Windows 95/98/2000/XP; 1CD.

BreakQuest
QUẢ BÓNG VUI NHỘN

Bạn là một fan ruột của dòng game phá gạch - Breakout? bạn cảm thấy chán với phong cách chơi "cổ điển"? đã đến lúc cần "refresh" lại những trải nghiệm của bạn! BreakQuest sẽ giúp bạn làm điều này!

Cái đầu tiên mà bạn có thể nhầm lẫn mà đánh giá thấp BreakQuest có lẽ là trò chơi không được xây dựng trên môi trường 3D cầu kì mà chỉ là 2D đơn giản. Thật bất ngờ là chính sự đơn giản này đã đem lại cho Break Quest một phong cách chơi thật đặc biệt không kém phần vui nhộn và đẹp mắt.





Cốt tryện đơn giản nhưng hào hùng

Một tập đoàn nổi tiếng đã thống trị thế giới bằng việc sản xuất ra hàng nghìn chương trình TV cung cấp miễn phí. Người ta bắt đầu chìm đắm trong những chương trình này và dần dần mọi người bắt đầu "nghiện" chúng. Điều này khiến cho họ mất đi khả năng kiểm soát trí thông minh của mình. Trong vai một phi công điều khiển chiếc phi thuyền của mình bạn phải vượt qua các thử thách, đối đầu với các "quái vật" để có thể ngăn chặn được tính hiệu về tinh giải thoát loài người!

Cách chơi nhanh và lôi cuốn

Mới tiếp xúc với BreakQuest có lẽ bạn sẽ mất 2 hay 3 level nào đó mới có thể "thích nghi" được với phong cách "action" tiết tấu nhanh của trò chơi, những chuyển động trong trò chơi có thể đánh lừa hoàn toàn dự đoán của bạn. Do sử dụng engine vật lý DynaMo nên BreakQuest cho phép mọi vật thể trong một màn chơi có thể tương tác một cách sống động được với nhau. Trong nhiều màn chơi bạn sẽ bắt gặp rất nhiều viên gạch hay vật thể được treo lên hoặc những cái chong chóng có thể quay quanh trục cố định, tất cả đều trông rất thực.

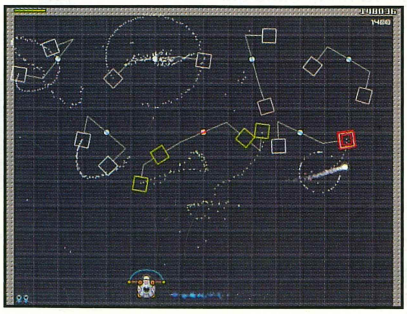
Một điểm thú vị khác của BreakQuest là sự xuất hiện của những vật thể di động (mobile objects) đây là một phương thức nhằm tăng tính "ngẫu hứng" và độ khó của trò chơi, đôi khi chúng là những quả bong bóng, những chú sâu, những chuỗi dây màu sắc sặc sỡ, chúng chuyển động hết sức "ngang tàn" và chính những điều này đôi khi sẽ biến màng chơi của bạn thành một đống hỗn loạn những vật thể bay.

BreakQuest cũng cung cấp cho bạn một hệ thống đồ sộ những vật phẩm (Power-Ups) ví dụ như thay đổi hình dạng quả bóng của bạn (không chỉ đẹp mà còn tác động đến chuyển động của bóng) ,làm cho quả bóng của bạn bị "xỉn" - chuyển động hết sức kì quặc! hay uốn cong bệ đỡ bóng thành những hình dạng kì quái . Hầu hết những vật phẩm này là để làm cho trò chơi thêm chút gay cấn. Một loại vật phẩm khác lại cung cấp cho bạn vũ khí từ tên lửa hạng nặng, tên lửa định vị, cho đến các loại súng máy các loại mìn thông minh...

Kết luận

Được thể hiện trong một môi trường đồ họa 2D sặc sỡ, kèm theo một hệ thống âm thanh vui nhộn, BreakQuest đem đến cho bạn những giây phút thư giãn tuyệt vời với 100 màn chơi được thiết kế cầu kỳ, kèm theo những hiệu ứng hình ảnh đã tận dụng triệt để engine vật lý. Và vẫn còn nhiều điều thú vị khác đang chờ bạn khám phá, nào hãy cùng bắt đầu thưởng thức BreakQuest nhé!

VĂN KHOA



ĐỒ CHƠI MỚI CHO CONSOLE

Wii Fit

Có thể xem đây là chiếc thảm thông minh, giúp bạn biết cơ thể bạn cân bằng như thế nào. Với 4 cảm biến nằm ở 4 góc của thảm, Wii Fit về mặt vật lý giống như 2 bàn cân riêng biệt, mỗi bàn cân tương ứng với 1 chân của bạn. Nhưng còn hơn thế, Wii Fit có thể nhận biết được bạn phân phối trọng lượng ở đâu.

Và điểm hấp dẫn nhất là phần mềm đi kèm sản phẩm. Dựa vào sự phân bố trọng lượng cơ thể, phần mềm có 2 phần chính: giám sát trọng lượng cơ thể bạn, theo dõi các chỉ số cơ thể như cân nặng, chiều cao, chỉ số BMI (body mass index)... và phần luyện tập. Khi bạn tạo một "profile" ban đầu (chọn một nhân vật Mii), bạn sẽ khai báo các chỉ số cơ thể cần thiết như cân nặng, chiều cao, tuổi... và trải qua bài kiểm tra đầu tiên để game tính được điểm Wii Fit cho bạn. Dựa vào chỉ số này, game sẽ theo dõi quá trình luyện tập của bạn. Mục tiêu của bạn là đạt được điểm số Wii Fit càng thấp càng tốt. Có rất nhiều bài tập như cân bằng trọng lượng, yoga, aerobic để bạn kiếm được điểm Fit Credit. Có được điểm này, bạn sẽ mở khóa được các bài tập khó hơn. Chương trình rất trực quan.

Đây là bộ đồ chơi rất thích hợp cho việc... giảm cân, nhưng thiết kế của thảm lại chỉ chịu trọng lượng dưới 130kg.

Giá: 2.100.000 đồng

PSP Skype

Thiết bị khá nhỏ gọn, được gắn ngay phía trên PSP. Về thiết kế, thiết bị đóng vai trò như một micro thông thường. Tuy nhiên, để sử dụng được, PSP của bạn phải thuộc dòng PSP-2000 (gồm PSP Slim, PSP lite hay PSP Petite) và có thể bạn cũng phải cập nhật phần điều khiển (firmware) cho PSP thì máy của bạn mới hỗ trợ chat Skype. Đây là công cụ khá hấp dẫn, nhờ chức năng kết nối Wi-Fi của PSP mà bạn có thể thực hiện và nhận cuộc gọi qua VoIP.

Giá: 350.000 đồng

PSP Matte Bronze

Sau lần đầu tiên tung ra chiếc PSP chuẩn (PSP-1000) từ năm 2004, Sony tiếp tục "đi bước nữa", vào cuối năm 2007 khi giới thiệu bản PSP Slim (PSP-2000) với kích thước mỏng hơn và pin dùng lâu hơn. Và trong tháng 4 vừa qua, Sony bổ sung 1 model PSP đặc biệt có vỏ màu đồng nhám độc đáo mang tên PSP Matte Bronze, cũng thuộc dòng PSP-2000. Tuy có nhiều loại vỏ màu sắc khác nhau trên thị trường dành cho PSP nhưng màu đồng "zin" của model này làm nó nổi bật hơn so với anh em PSP khác. Là dạng PSP Slim nhưng đi kèm PSP Matte Bronze là nhiều phụ tùng khác như: thẻ nhớ MS 32MB, bao vải, dây xuất video chất lượng chuẩn, pin lithium-ion 1200mAh, vải lau và dây đeo.

Giá: 4.100.000 đồng

Cáp HDMI và ngõ quang cho Xbox 360

Với sợi cáp chuẩn của Xbox 360 (cả với dòng Xbox 360 "đời sau" có ngõ HDMI), chất lượng video và audio tốt nhất có được là: ngõ video component và ngõ cáp quang (optical) cho âm thanh. Bạn muốn chiếc console này "phô diễn" hết khả năng đồ họa/âm thanh của nó qua TV LCD và bộ loa 5.1? Microsoft đã tung ra bộ cáp đáp ứng nhu cầu này. Bộ này gồm 2 dây: 1 sợi cáp HDMI (giống với mọi cáp HDMI thông thường khác) được thiết kế riêng cho Xbox 360 và 1 cáp xuất audio riêng có ngõ xuất cáp quang và ngõ RCA thông thường. Nếu bạn đã có một chiếc TV LCD và một bộ loa vòm có ngõ vào optical thì hãy cân nhắc đến bộ phụ kiện hấp dẫn này.

Giá: 950.000 đồng

LÊ DUY

Liên hệ

Halo – 82 Pasteur, Q.1, TPHCM; ĐT: 9141494

Màn hình LCD
"SÀN ĐẤU" ĐÁNG GIÁ CHO GAME THỦ

Các game thủ ngày càng "khắt khe" hơn trong việc lựa chọn cho mình một màn hình LCD để thưởng thức những pha game gay cấn. Đáp ứng nhu cầu đó, các nhà sản xuất không ngừng nâng cao chất lượng hình ảnh cũng như các tính năng vượt trội của màn hình LCD để hỗ trợ tối đa việc tái hiện các cuộc chiến sinh tử cũng như thực hiện công việc thường ngày. Tham gia thử nghiệm ở Test Lab đợt này có 3 màn hình của 2 hãng: LG L1982U 19", M208WA 20" và ViewSonic VB2250wb 22". Ngoại trừ LG L1982U với khung hình 4:3 truyền thống, tất cả đều có tỉ lệ khung hình 16:10. Đặc biệt, LG M208WA còn là một chiếc ti vi tuyệt vời để bạn thưởng thức các chương trình truyền hình cũng như những bộ phim DVD hấp dẫn.

Đều "áo đen" kín đáo nhưng mỗi màn hình lại có một nét riêng. LG thanh thoát khi được phủ một màu đen bóng nhoáng, đặc biệt LG 1982U có đế gập tròn hợp thời trang và có thể điều chỉnh độ cao trong khoảng 17,5cm, khá ấn tượng. ViewSonic VB2250wb sang trọng, trang nhã với đường nét thiết kế cẩn thận, tỉ mỉ, đế 3 chân xòe rộng chắc chắn. Màn hình này còn có thể xoay (trái/phải) quanh trục đứng 120° và có thể thay đổi chiều cao dễ dàng để đạt tối đa gần 12cm. Tất cả các màn hình đều bố trí các nút điều chỉnh ở cạnh dưới khá trực quan, dễ sử dụng. Đặc biệt, ViewSonic VB2250wb ngoài hệ thống loa 3Wx2ch (cạnh dưới) còn có ngõ headphone bên cạnh nếu bạn không muốn làm phiền người khác. Loa cho chất lượng âm thanh tốt nhưng tất nhiên chỉ so sánh với dòng loa không chuyên. Ngoài ra, ViewSonic VB2250wb là màn hình duy nhất trong loạt sản phẩm thử nghiệm có hỗ trợ kết nối USB với máy tính.

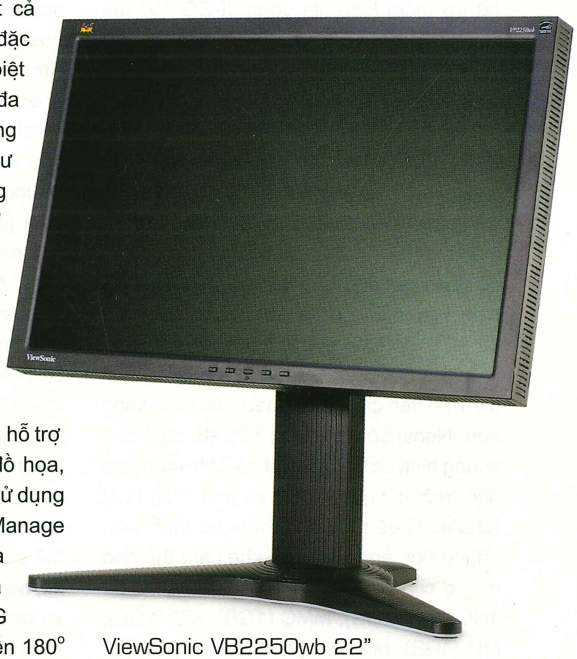
Về độ tương phản, cả 3 màn hình đều hỗ trợ độ tương phản động lên đến 3000:1. Tuy nhiên, để thoải mái cho mắt, bạn nên chỉnh độ tương phản (dùng OSC) trên thanh đo ở khoảng trung bình. Các màn hình thử nghiệm đều đạt độ sáng cao là 300cd/m2. Xét về thời gian đáp ứng, LG 1982U và ViewSonic VP2250wb vượt lên với thời gian nhanh lý tưởng 2ms, LG M208WA khiêm tốn ở mức 5ms. Thời gian đáp ứng càng nhỏ càng thú vị khi thưởng thức những pha hành động game cũng như phim ảnh.

Test Lab đã thử nghiệm tất cả các màn hình và nhận được kết quả khá tương xứng với những thông số kỹ thuật. Chất lượng hiển thị văn bản (Word, Excel, giao diện web) các màn hình đều cho chất lượng tốt, chữ sắc nét, rõ và mịn, các biểu tượng hiển thị rõ nét. Nổi bật trong thử nghiệm này là 2 màn hình của LG L1982U, M208WA. Trong thử nghiệm đồ họa, các màn hình đều phân biệt được tất cả sắc độ đen trắng cũng như màu, đặc biệt ViewSonic VP2250wb phân biệt được ngay mức độ tối thiểu và tối đa của bảng đo sắc độ. Chất lượng hiển thị hình ảnh tĩnh vật như đĩa trái cây tươi và chân dung người rất tốt, màu "tươi ngon" tự nhiên và chi tiết.

Ngoài ra, LG 1982U và ViewSonic VP2250wb còn hỗ trợ chức năng quay khung hình để chuyển từ dạng nằm ngang sang thẳng đứng khi xem hình ảnh hoặc văn bản dài, hỗ trợ rất tốt cho công việc thiết kế đồ họa, thời trang. Tính năng này được sử dụng sau khi bạn cài phần mềm ForteManage (với LCD LG 1982U, nhưng chưa hỗ trợ cho cả Windows Vista) và Perfect Plus (LCD ViewSonic). LG L1982U có thể xoay khung hình đến 180° trong khi ViewSonic VB2250WB chỉ 90°, chức năng ForteMirror cho phép bạn tự động chuyển nội dung hiển thị khi chuyển khung hình đến 180°. Ngoài ra với 2 phần mềm này, bạn sẽ điều chỉnh các thông số về kỹ thuật như độ sáng, độ tương phản...

LG L1982U 19"

M208WA 20"



ViewSonic VB2250wb 22"

bằng chuột hoặc bàn phím mà không cần dùng các nút trên màn hình.

Đặc biệt, LG M 208WA còn là một chiếc ti vi "xịn" giúp bạn giải trí, trở về cuộc sống thường nhật sau những pha chiến đấu gay cấn (có thể chọn tỷ lệ khung hình 4:3 hay 16:10). LG M208WA cho chất lượng hình ảnh vượt trội, màu sắc tươi đẹp và phong phú. Test Lab đã thử nghiệm và nhận thấy ti vi bắt tốt hầu hết các kênh phát sóng. Kênh VTV3 cho hình ảnh rõ nét và màu sắc đẹp. Tất nhiên, ti vi đi kèm chiếc điều khiển từ xa dễ dùng.

Tương ứng với các thông số kỹ thuật và kết quả thử nghiệm, game thủ có thể hài lòng chọn một trong 3 màn hình làm bạn đồng hành trong các cuộc chinh chiến của mình. Trong game Rogue Trooper, cả 3 màn hình đều thể hiện được độ trung thực và sắc nét trong các pha chiến đấu "nảy lửa" của người hùng da xanh. Khung cảnh thiên nhiên tươi sáng và đẹp mắt của biển, núi đá và cây cối xanh mướt trong game Far Cry cũng được các LCD "mang đến" một cách tự nhiên, rõ ràng. Thời gian đáp ứng nhanh nên 3 màn hình (đặc biệt là LG 1982U và ViewSonic VP2250wb) tránh được sự xuất hiện những vết lưu ảnh khi chuyển cảnh mà bạn thường gặp trong Heroes of Annihilated Empires. Ngoài ra, LG M208WA còn được trang bị ngõ vào để có thể "chơi" chung với cả đầu máy chơi game, đầu DVD... Với công nghệ màu sắc OptiColor, ViewSonic VP2250wb cho chất lượng màu sắc vượt trội.

Nếu bạn muốn thoát khỏi màn hình CRT cồng kềnh mà vẫn thưởng thức hết những điều thú vị từ những trận chiến sinh tử thì 1 trong 3 màn hình trên sẽ là lựa chọn đáng giá của bạn.

TỐ NHƯ

Liên hệ

LG: LG Việt Nam Electronic
Lầu 6, Central Park Office Building, 208 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM, ĐT: (8) 925 6886

ViewSonic: Sài Gòn View
80/12 Bà Huyện Thanh Quan, P.9, Q.3, TP.HCM, ĐT: (8) 935 1107

	Khung hình	Độ phân giải	Độ sáng	Độ tương phản	Thời gian đáp ứng	Góc nhìn	Ngõ vào	Giá/Bảo hành
LG L1982U	19"	1280x1024	300cd/m²	3000:1	2ms	170/170	D-SUB/DVI	325/2 năm
LG M208WA	20"	1280x1024	300cd/m²	3000:1	5ms	170/170	D-SUB/DVI	-
ViewSonic VP2250WB	22"	1680x1050	300cd/m²	3000:1	2ms	170/170	D-SUB/DVI/USB	589/3 năm

Khung hình số KHOE HÌNH GAME

Nếu đã từng gặp gỡ PF-A01 (ID: G0801_96), bạn sẽ không ngạc nhiên nhiều với các tính năng cũng như cách sử dụng khung hình DPF-A02 của nhà Genius. Một điểm khác biệt, DPF-A02 hỗ trợ thêm kiểu file động JPEG AVI mà trước đây chưa có. Giờ đây game thủ sẽ có thêm lựa chọn để thưởng thức những khoảnh khắc game ấn tượng.

Khác với DPF-A01, A02 có khung viền bằng nhựa mica màu đen bóng khá sang trọng, điểm xuyết thêm những họa tiết trắng phá cách, nghệ thuật hơn. Cũng là màn hình TFT LCD 10,4" khung hình 4:3 và độ phân giải 640 x 480 pixel, nhưng khung hình này nhìn có vẻ gọn gàng hơn anh cả A01. Độ tương phản 300:1 và độ sáng khá cao 300cd/m2, khung hình giúp biểu diễn poster game với màu sắc tươi sáng hơn. Ngoài bộ nhớ trong 128MB, phía sau khung hình còn được thiết kế 2 khe cắm thẻ nhớ, một cổng USB 2.0 và một USB host (chuẩn A) để bạn có thể tha hồ trình diễn những bức ảnh đẹp. Hai khe cắm thẻ nhớ hỗ trợ cho các loại thẻ: CF (hỗ trợ tối đa 4GB), SD (2GB), MMC (1GB), MS (1GB), MD (4GB). Một khe cắm headphone nằm phía sau giúp bạn tận hưởng âm nhạc mà không phải làm phiền người khác. Đi kèm theo khung hình là chiếc điều khiển từ xa bé xinh dễ sử dụng. Bạn chỉ cần cắm nguồn, bật nút công tắc sang ON là đã có thể vừa xem lại những "chiến tích" của mình vừa thưởng thức âm điệu quen thuộc trong các cuộc chiến nảy lửa. Khung hình hỗ trợ các file ảnh dạng JPG hoặc BMP, lên đến 20 megapixel. Về âm thanh và hình ảnh, nó chỉ hỗ trợ tốt nhất cho kiểu file MP3, và JPEG AVI movie. Khung hình có thể trình diễn những bức hình (định dạng JPG, BMP) theo chế độ một hình/nhiều hình. Thử nghiệm cho thấy chất lượng hình ảnh khá tốt, rõ nét và mịn. Màu sắc thật, tươi đã khắc phục được độ tối không cần thiết ở người anh PF-A01. DPF-A02 chơi tốt những file MP3, cho âm thanh rõ và khá hay mặc dù loa không chuyên nghiệp. Chất lượng file JPEG AVI cũng thể hiện rất tốt, hình ảnh đẹp, sống động. Chỉ cần nhấn nút Play trên Remote, âm điệu của những bài hát yêu thích đã có thể vang lên bên tai bạn. Với điều khiển từ xa, bạn có thể thực hiện được tất cả các tác vụ cần thiết: Chọn chế độ slide (một hình/nhiều hình), xoay hình (Left/Right), Del/Copy từ các loại thẻ hoặc USB vào bộ nhớ của khung hình, bật MP3, điều chỉnh âm lượng, cài đặt ngày giờ và thời gian dừng hình giữa các slide. Ngoài ra, chức năng hiển thị ngày giờ làm khung hình trở thành chiếc đồng hồ hay cuốn lịch bàn lý thú. Đặc biệt, dùng DPF-A02 bạn có thể vừa chiêm ngưỡng những khoảnh khắc cũng như các nhân vật game vừa thưởng thức các bản "hùng ca" một cách dễ dàng.

Còn gì bằng khi vừa làm việc, vừa được sống trong thế giới game mà mình đam mê. DPF-A02 cũng có thể là cuốn lịch bàn hữu ích cho công việc của bạn. Giá: 249USD, bảo hành 1 năm.

LÊ NGUYÊN

Liên hệ

Silicom
05 QuốcTự Giám, Q.Đống Đa, Hà Nội, ĐT: (4) 732 3232
190 Hải Phòng, Q.Thanh Khê, Đà Nẵng, ĐT: (5113) 750 300
Lầu 9, Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM, ĐT: (8) 925 7625

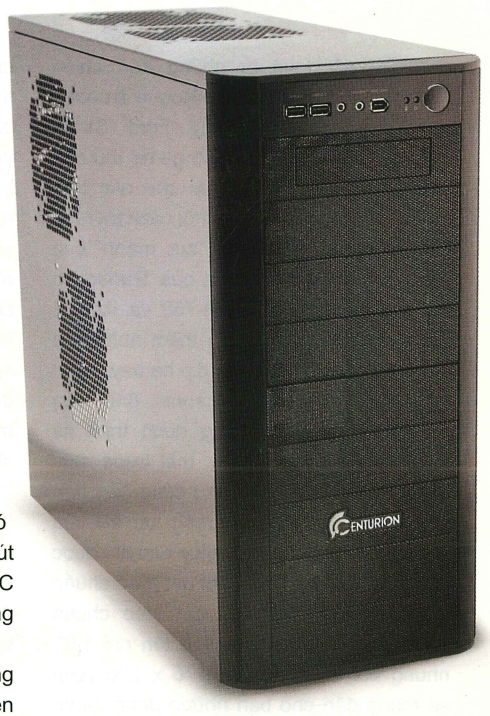
Thùng máy

CENTURION "KHOE" ÁO MỚI

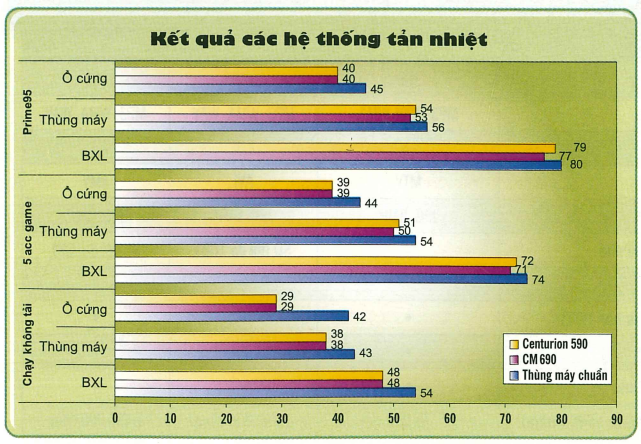
Centurion 590 (RC 590), phiên bản mới trong dòng Centurion được Cooler Master giới thiệu vào trung tuần tháng 3/2008 có thiết kế thay đổi hoàn toàn so với các phiên bản cũ, giúp phần cứng hoạt động hiệu quả hơn, tản nhiệt tốt hơn và giảm tiếng ồn.

Để tiện cho bạn đọc so sánh, chúng tôi giữ nguyên cấu hình phần cứng đã sử dụng với thùng máy CM 690 *(ID: G0801_93)*. Thử nghiệm tiến hành liên tục 24 giờ trong môi trường 27°C. Kết quả được ghi nhận bằng phần mềm Speedfan. Các chế độ thử nghiệm gồm: chạy không tải, "vắt kiệt sức" bộ xử lý (BXL) bằng phần mềm Primer95 và "tranh thủ" thực hiện những chuyến "du lịch" đến Hoàng Hôn Thánh Điện, game Thế Giới Hoàn Mỹ lấy nguyên liệu tạo vũ khí, giáp... cho nhân vật. Tuy không đòi hỏi cao về mặt đồ họa như các game "khủng" Fear, S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (SSoC), Crysis... 5 tài khoản game TGHM vẫn đủ để hệ thống hoạt động gần hết công suất. Qua tiện ích Windows Task Manager, BXL ở mức gần 80%, dung lượng RAM sử dụng khoảng 1,9GB.

RC 590 có kích thước 210x440x510mm; thuộc dòng mid-tower của Cooler Master, tương thích với bo mạch chủ chuẩn ATX lẫn micro ATX. 2 nắp đậy bên hông thùng máy khá "nặng tay", tăng khả năng chịu lực. Chân đế bằng nhựa, nhỏ gọn, vẫn đủ giúp thùng máy đứng vững. Hiện tại, RC 590 chỉ có phiên bản sử dụng tông đen thời trang với các góc cạnh được bo tròn, mềm mại, thanh thoát. Toàn bộ mặt trước thiết kế dạng lưới, các miếng chắn vị trí gắn ổ đĩa quang và ổ đĩa mềm mặt trước có thêm lớp mút lọc bụi, có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn. Vị trí gắn BXL của khay đựng bo mạch chủ cũng có dạng lưới, cho phép gắn thêm quạt làm mát loại nhỏ (80mm) để tăng khả năng tản nhiệt khi ép xung. Bảng điều khiển gồm nút power, cổng USB, ngõ cắm headphone, micro, FireWire (IEEE1394) và vị trí gắn ổ đĩa mềm được dời lên phía trên, "chiếm" vị trí của ổ quang; tạo sự thuận tiện cho người dùng khi đặt máy ở tầm thấp. So với các phiên bản trước, bảng điều khiển RC 590 không có nút reset để "tắt nóng" khi treo máy (vẫn có thể tắt máy bằng cách nhấn và giữ nút power trong khoảng thời gian ngắn). RC 590 cũng "ưu ái" dành riêng 2 ngõ gắn ống dẫn chất lỏng cho tản nhiệt nước.



Thiết kế bên trong RC 590 khá thông thoáng, không chia thành từng khu vực nên không vướng víu khi thao tác; nhất là với cặp card đồ họa SLI hoặc Crossfire. Mặt khác, cách thiết kế này cũng giúp linh kiện phần cứng mát hơn. Các ổ đĩa 3½ inch có giá đỡ (rack) cho phép tháo lắp dễ dàng, riêng ổ cứng có box riêng (tối đa 4 ổ cứng trong 1 box), có quạt 120mm làm mát trực tiếp. Vị trí bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng, "né" luồng khí nóng từ quạt tản nhiệt BXL; một trong những nguyên nhân khiến các linh kiện bên trong bộ nguồn nóng lên rất nhanh. Hơn nữa, cách thiết kế này giúp thùng cân bằng hơn do trải đều sức nặng toàn bộ linh kiện phần cứng, trọng tâm thùng máy được hạ thấp. Tương tự CM 690, điểm nổi bật trong thiết kế của RC 590 là dạng lưới tổ ong giúp không khí lưu chuyển ra vào thùng máy dễ dàng và cho phép gắn đến 8 quạt tản nhiệt loại lớn 120mm. Mặc định chỉ gắn sẵn 2 quạt (1 thổi, 1 hút) mặt trước và sau. Bạn nên gắn thêm quạt làm mát (nhất là ở nóc thùng máy) để tăng cường khả năng làm mát các phần cứng bên trong. Hệ thống hoạt động khá êm, tản nhiệt hiệu quả cả khi tải nặng trong suốt thời gian dài.



Nhìn chung, những thay đổi trong thiết kế đã chứng tỏ tính hiệu quả qua kết quả thử nghiệm của RC 590. Nhiệt độ bên trong thùng máy thấp hơn so với thùng máy chuẩn nhưng lại tỏ ra "đuối" trong cuộc đua "đường trường" so với CM 690 (xem biểu đồ). Ở chế độ không tải, nhiệt độ RC 590 ngang bằng với CM 690 (thùng máy 38°C, BXL 48°C, ổ cứng là 29°C). Nhiệt độ trong thùng máy cao nhất ở mức 55°C (trong thử nghiệm Prime95), BXL 79°C, ổ cứng 40°C do chỉ có 2 quạt làm mát. Nếu gắn thêm quạt, RC 590 vẫn có khả năng tranh chấp với CM 690. Cooler Master để ngỏ tùy chọn này tùy thuộc vào cấu hình phần cứng của mỗi người dùng. Giá: 95USD, bảo hành 1 năm.

ĐÔNG QUÂN

Liên hệ

An Phú

121 Lê Thị Riêng, Q.1, TP.HCM

ĐT: (8) 925 0719

Thiết bị giải trí cầm tay

VŨ ĐIỆU MÙA HÈ

iMAX IM-762

Trở về từ những trận chiến "nảy lửa" của Rogue Trooper, Far Cry hay Ford Street Racing..., các game thủ cần được thư giãn, dưỡng sức cho các trận chiến mới. Nghe nhạc, là một cách tốt nhất để các game thủ lấy lại "sức mạnh" của mình. Ba dòng sản phẩm của Transcend và iMax: T.sonic 840, IM-759 và IM-762 mang đến cho game thủ thêm nhiều lựa chọn hơn để giải trí trong dịp hè này.

Dòng sản phẩm T.sonic 840 của Transcend có kiểu dáng được thiết kế trang nhã và sang trọng: mặt trước màu trắng ánh gương, mặt sau cứng cáp hơn với vỏ kim loại. Dung lượng lưu trữ của máy được nâng lên 2GB giúp bạn lưu được nhiều bài hát hơn: 437 bài hát theo chuẩn MP3 - WAV, 1.311 bài hát theo chuẩn WMA. Màn hình khá khiêm tốn chỉ 1,8", nhưng với độ phân giải 176 x 220 pixel sẽ mang đến cho bạn những đoạn demo game thật nét và những poster thật đẹp. T.sonic 840 mang đến cho người nghe chất lượng âm thanh rõ ràng từng tiếng bass và trebble. Nút điều khiển âm lượng tách riêng nằm phía bên trái của máy giúp bạn dễ dàng điều chỉnh. Với chức năng EQ (Normal, Pop, Rock, Classic, Jazz, Bass) được tách riêng, nằm trong phần Setting, bạn sẽ dễ dàng điều chỉnh mà không cần phải dừng bản nhạc lại. Ngoài 6 chức năng chính để chỉnh EQ, nhà sản xuất còn thiết kế riêng phần chỉnh User EQ để bạn có thể làm DJ cho bản nhạc mà mình yêu thích. Nút Rec được thiết kế rời giúp bạn dễ dàng ghi âm lại những bài học mà mình yêu thích. Không chỉ vậy, bạn có thể sử dụng chức năng "play speed" để nghe nhanh hay chậm trong lúc học ngoại ngữ. Dĩ nhiên là máy không thể thiếu được chức năng dò đài FM, đọc tài liệu văn bản (.txt) và chức năng hiển thị lời bài hát như những dòng sản phẩm trước. Điểm nổi bật của máy là pin sạc Li-ion, bạn có thể nghe nhạc trong 30 giờ liên tục.

Kế thừa tính năng song IM-759 và IM-762 của iMax có điểm mới về kiểu dáng như: nhỏ gọn, vỏ kết hợp hài hoà giữa kim loại và nhựa nên cứng cáp hơn. Máy còn được hỗ trợ khe đọc thẻ nhớ giúp bạn lưu trữ được nhiều bài hát hơn, đặc biệt bạn có thể chơi nhạc trực tiếp trên thẻ nhớ. Với dung lượng 1GB bạn có thể lưu được 218 bài hát theo chuẩn MP3 - WAV, 655 bài hát theo chuẩn WMA. Khi chơi nhạc cả hai đều mang đến chất lượng âm thanh khá hay khi nghe bằng headphone, ngoài ra máy còn có loa ngoài âm thanh 3D. Với nút điều khiển được thiết kế về một phía, người sử dụng dễ dàng điều chỉnh máy hơn. EQ có 7 chế độ: Natural, Rock, Pop, Classic, Soft, Jazz, DBB; vừa nghe nhạc, bạn có thể vừa điều chỉnh EQ một cách dễ dàng. Màn hình 2.0"TFT 65.000 màu của IM-759, 2.1"TFT 65.000 màu của IM-762 sẽ mang đến cho bạn những tấm ảnh và đoạn video clip thật nét. Hiển nhiên máy không thể thiếu chức năng ghi âm, và các chức năng FM radio, đọc văn bản (.txt), hiển thị lời bài hát, chức năng A-B học ngoại ngữ. Với pin Lithium nằm trong máy bạn có thể nghe nhạc liên tục trong 6 giờ. Trở về từ sau những cuộc chiến, 3 chiếc MP4 sẽ giúp bạn "giải khuây" với những hoạt động giải trí thường ngày mà vẫn có thể "tự hào" về những chiến tích của mình qua những đoạn video game, những hình ảnh hay bản nhạc êm dịu cũng như sống động trong game.

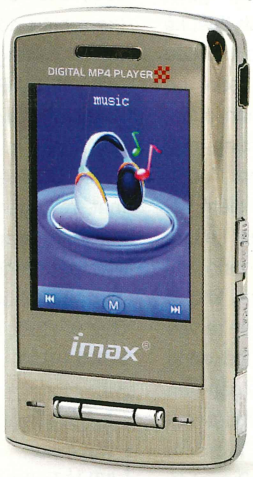
Cả hai cùng tích hợp cổng giao tiếp máy tính USB 2.0 cho phép chép trực tiếp bài hát, hình ảnh và video clip. Bạn có thể sạc pin qua cổng USB này hoặc sạc trực tiếp từ điện nguồn với adaptor.

HOÀNG HÂN

Imax - Công Nghệ Số
200 Nguyễn Cư Trinh, P.Nguyễn Cư Trinh, Q.1, TP.HCM,
ĐT: (8) 291 0121

Trancend: FPT Phân Phối
1 Láng Hòa Lạc, P. Mễ Trì, Q.Từ Liêm, Hà Nội, ĐT: (4) 730 1518
103 Đường 30-4, P. Xuân Khánh, Q.Ninh Kiều, Cần Thơ,
ĐT: (710) 752 666
112 Phan Chu Trinh, Q.Hải Châu, Đà Nẵng,
ĐT: (5113) 356 5686
63 Võ Văn Tần, P.6, Q.3 , TP.HCM, ĐT: (8) 933 0999

Transcend T.sonic 840



iMAX IM-759

Bảng so sánh

	Transcend T.sonic 840	iMAX IM-759	iMAX IM-762
Dung lượng	2GB	1GB	1GB
Nghe nhạc	MP3, WAV, WMA	MP3, WMA, WAV	MP3, WMA, WAV
Màn hình	1,8"	2,0"	2,1"
Xem phim	MTV	AVI	AMV
Duyệt hình	JPG, BMP	JPG, BMP	JPG, BMP
Khe đọc thẻ nhớ	-	SD (tối đa 1GB)	TF (tối đa1GB)
Loa ngoài	-	•	•
Hiển thị văn bản (TXT)	•	•	•
Dò đài FM	•	•	•
Ghi âm từ mic	•	•	•
Giá (tất cả bảo hành 1 năm)	73 USD	1.290.000 đồng	1.450.000 đồng

CHỌN "GIÁP" CHO THIẾT BỊ DI ĐỘNG

Bộ "giáp" bền với các hoạ tiết nhã nhặn của Golla.

Ngày nay, chiếc máy tính xách tay (MTXT) và các thiết bị di động số cầm tay đã giữ vai trò đáng kể trong cuộc sống của những người chơi game. Một chiếc MTXT dù dùng card đồ họa tích hợp hay chuyên dụng vẫn "dư sức" để bạn chơi hầu hết game trực tuyến hay thậm chí những game đỉnh thông thường. Trên thực tế, không ít các game thủ vẫn chơi game, giao dịch tài khoản, tiền vàng của các game trực tuyến được phát hành tại Việt Nam bằng MTXT. Hơn nữa, với game thủ, họ không chỉ có nhu cầu chơi game mà còn muốn tìm hiểu thông tin về game họ đang chơi hay các game liên quan trực tuyến trên mạng Internet. Vì vậy, các game thủ cũng là nhóm người dùng tích cực các thiết bị truy cập Internet bao gồm các loại MTXT (notebook), các loại netbook (MTXT nhỏ nhẹ, có màn hình dưới 10") và các loại điện thoại thông minh (smartphone) hay thiết bị cầm tay (PDA) có tích hợp card mạng Wi-Fi để kết nối Internet công cộng.

Cần dùng áo "giáp"

Thói quen sử dụng thiết bị di động như trên đã nảy sinh nhu cầu cần bảo vệ thiết bị di động. Một bộ "giáp" hợp túi tiền để bảo vệ "chiến hữu" là điều hợp lý. Không những thế, các thiết kế cặp, balô nhìn chung đều giúp game thủ sắp xếp, cất và sử dụng phụ kiện một cách hợp lý, thuận tiện. Nhưng làm sao để tìm được bộ "giáp" ưng ý?

Đến nay, đã có khá nhiều các hiệu cặp, balô và vỏ thiết bị di động xuất hiện tại thị trường Việt Nam. Phổ biến trên thị trường là các sản phẩm xách tay và phát hành chính thức của các thương hiệu như Targus, Belkin, Marware, Samsonite, Crumpler, Swiss Army, Victorinox, Kensington... TGVT - Thế Giới Game có các gợi ý sau cho các bạn cần tìm mua một bộ "giáp" cho MTXT của mình.

Theo hay không theo mốt?

Các hãng phụ kiện đều đưa ra các mẫu thiết kế theo quan điểm và xu hướng thời trang của họ như các dòng sản phẩm NEU Element Studio Series của Belkin hay Top Loading của Targus. Nếu đã theo mốt thì có lẽ bạn sẽ khó đòi hỏi được các sản phẩm có giá thấp.

Tìm chức năng trước

Hãy bắt đầu lựa cặp hay balô theo chức năng, vì đó chính là những gì bạn cần nhất. Dĩ nhiên là trước hết xem xét coi khoang đựng MTXT có đủ chắc không; tiếp theo là các khoang đựng phụ kiện khác như lỗ cắm dây tai nghe, khoang chứa điện thoại di động, khoang giấy tờ, khoang lưới thun có thể đựng chai nước, v.v... Sau khi đã xác định được chức năng, hãy so sánh màu sắc, vẻ ngoài của chiếc cặp hay balô.

"Giáp" 1 ngăn của Belkin cho phép mang MTXT trong nhà riêng.

"Giáp" của "người sao Hỏa": Dòng cặp Marware được thiết kế riêng cho các MTXT MacBook, MacBook Pro của Apple; có ngăn riêng cho iPhone và iPod.

"Giáp" balô Targus mang phong cách thể thao, nhiều ngăn.

Tiền nào của nấy

Có thể chia các mức giá cặp và balô ra làm 3 nhóm: dưới 500.000đ, dưới 1 triệu đồng và trên 1 triệu đồng. Dưới mức giá 500.000đ là những chiếc cặp, balô chuẩn, có chất lượng thiết kế và may chưa đạt mức cao nhất của nhà sản xuất. Dĩ nhiên, trong mức giá này vẫn có những thiết kế rất đẹp nhưng thường chúng có ít chức năng (ít khoang, ngăn...). Dưới 1 triệu là mức giá phổ thông nhất của đa số sản phẩm các hãng. Các thiết kế này thường đầy đủ chức năng, đã ứng dụng các thiết kế bảo vệ của các hãng. Vật liệu của các thiết kế này có thể rất đẹp, sang, sáng sủa nhưng thường vẫn là các loại vải nylon, chứ chưa phải da. Dĩ nhiên, sản phẩm từ 1 triệu trở lên, bạn đã có thể chọn mua các loại cặp, balô da, được thiết kế ở mức tinh xảo nhất của các hãng. Hiện trên thị trường, cao nhất là các loại "giáp" da chứ ít thấy xuất hiện các loại "giáp" sắt (mặc dù vẫn có, thậm chí có cả các thiết kế được dát vàng). Nhưng chừng đó cũng đủ để tăng khả năng phòng thủ của thiết bị di động rồi, đúng không các game thủ?

TƯỞNG NHÂN

Belkin: APACTECH
247 Đường 3 Tháng 2, P.10, Q.10, TP.HCM, ĐT: (8) 290 8328

Golla - Năm Châu
100 Hoa Lan, P.2, Q. Phú Nhuận, TP.HCM, ĐT: (8) 517 4130

Marware: Việt Khoa
297 Nguyễn Thiện Thuật, P.1, Q.3, TP.HCM, ĐT: (8) 404 2264

Targus: C.O.C
166 Bàn Cờ, F.3, Q.3, TP.HCM, ĐT: (8) 835 7291

Gỡ rối tơ Game

TGVT-Thế Giới Game đăng 2 trường hợp tham vấn tiêu biểu về trường hợp các em mê game, đi bụi.

Mê game... bỏ nhà đi bụi

Con trai tôi đã bỏ nhà đi nhiều ngày nay. Do vợ chồng tôi cấm cháu chơi game. Cháu chơi game rất nhiều, thậm chí đã vài lần bỏ nhà đi để chơi; mỗi lần bị gia đình ngăn cấm là nổi giận, hành động như các nhân vật trong game, đập phá đồ đạc, cầm dao... Bố cháu thì rất nóng tính, vì vậy hai bố con hay tranh cãi và mâu thuẫn nhau. Bố cháu định dùng biện pháp mạnh với cháu là giao cho công an mang vào trại giáo dưỡng... Tôi không biết phải làm sao với cháu nữa...

Mối quan hệ của cháu và gia đình hiện tại giống như hai đầu của một sợi dây, nếu cả hai cùng kéo thì sợi dây này sẽ đứt và mọi việc khó có thể hàn gắn lại được. Vì quá mê game cũng như hóa thân vào các nhân vật trong game nên cháu không nhận thức được hành động của mình. Sự nóng tính của bố sẽ khiến máu "yêng hùng" trong cháu "nổi loạn" vì ở độ tuổi này các cháu luôn cho rằng như thế "mới đáng mặt nam nhi". Tìm cháu về và từ từ trò chuyện là điều cần thiết lúc này với gia đình. Nếu cháu có xu hướng thay đổi hành vi thất thường thì cần đưa cháu tiến hành trắc nghiệm tâm lý để xem xét mức độ ảnh hưởng của game đối với cháu như thế nào.

Hình chỉ mang tính minh họa

Em gái tôi rất mê trò Audition, vì trò này mà em rất hay đi chơi qua đêm. Thỉnh thoảng em bỏ nhà đi mấy ngày liền. Gia đình tôi vô cùng lo lắng vì con gái bỏ nhà ra đi thì sẽ không lường trước được hậu quả gì. Khuyên nhủ và dạy bảo cũng không lay chuyển được em, càng ngày em càng ít nói, lầm lì; ai nói gì mặc kệ. Bố mẹ thì đã lớn tuổi, tôi thì phải đi làm nên rất ít thời gian tâm sự với em. Tôi không biết phải làm gì để em tôi đừng bỏ nhà đi như vậy nữa?

Nhà chỉ có hai chị em nhưng chúng tôi thấy dường như bạn ít đề cập đến vấn đề chia sẻ với nhau như những chị em gái khác. Có thể do bạn quá bận rộn với công việc nên không có thời gian quan tâm đến em, mà cha mẹ lại lớn tuổi sẽ không dễ dàng nắm bắt hết tâm tư, tình cảm, những thay đổi của tuổi mới lớn. Những câu chuyện trong gia đình chỉ xoay quanh những lời khuyên nhủ, phân tích đúng sai sẽ khiến cho em bạn khó lòng cởi mở và càng trở nên ít nói vì luôn nghĩ mình đang bị "áp đặt" bởi những thứ "giáo điều". Công việc có thể rất bận rộn nhưng bạn cũng cần giành nhiều thời gian hơn để lắng nghe và tâm sự cùng em. Có thể lần đầu

Hình chỉ mang tính minh họa

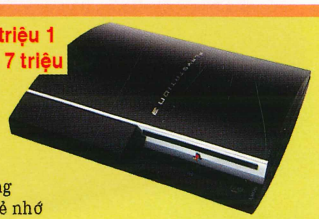
em sẽ không chịu nói chuyện, nhưng khi hiểu sự quan tâm của chị em sẽ nói lên ước muốn cũng như bạn sẽ hiểu được lý do vì sao em mê game. Tất cả cần có lòng kiên nhẫn cũng như sự bao dung của bạn. Tình thương của một người chị sẽ khiến em bạn hiểu gia đình mới là mái ấm, là nơi luôn che chở cho em chứ không phải là thế giới ảo.

TGVT-Thế Giới Game dự kiến số tháng 7/2008 sẽ đăng tải các trường hợp tham vấn về chuyện các bạn trẻ mê game mà quên các kỳ thi quan trọng sắp đến. Nếu quan tâm, quí bạn đọc (phụ huynh, game thủ...) có thể gửi email cho TGVT-TGG: game@pcworld.com.vn (phần subject của email vui lòng ghi "OIC"). Để được tư vấn trực tiếp, quí bạn đọc vui lòng liên hệ trung tâm Thông Tin và Tư Vấn Trực Tuyến OIC: 557-559 Sư Vạn Hạnh nối dài, P.13, Q.10. TP.HCM. ĐT: 8680456. Email: info.oic@vinagame.vn.

Chuyên mục "Gỡ Rối Tơ... Game" là một hoạt động xã hội do các thành viên của hiệp hội Game Việt Nam (VGB) thực hiện nhằm giải tỏa tâm lý về các game trực tuyến đang được phát hành tại Việt Nam.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 5 (Tặng kèm 300 Game) XB360: 7 triệu 1
WII: 5 triệu 1 / NDS: 2 triệu 6 / PS2: 2 triệu 65 / PS3: 7 triệu



- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của các máy XB360 đời cũ (Có BH)
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame mở thêm cửa hàng mới tại 106 tập thể G3 - Trung Tự (Điện thoại: 04.292.34.55

Máy tính có cấu hình CPU Intel Core Duo 3,6GHz, RAM 1GB, VGA onboard 128MB. Như thế có thể chơi Titan Quest được không? *(chienbinhhobit_209@yahoo.com)*

Cấu hình tối thiểu của Titan Quest là: P4 1,8GHz, RAM 512MB, VGA 64MB (hỗ trợ Pixel Shader 1.1), Windows 2000/XP. Như vậy, nếu card đồ họa tích hợp (onboard) của bạn có hỗ trợ Pixel Shader 1.1) thì sẽ chơi được Titan Quest.

Em dùng DAEMON Tools phiên bản 4.03 trên Winddows Vista thì máy báo không tương thích? *(hoahoa88@gmail.com)*

Bạn có thể vào trang web http://disk-tools.com để tải về miễn phí phiên bản DAEMON Tools Lite v4.12.3 32/64 Bits (with SPTD 1.56). Phiên bản này hỗ trợ Windows 2000/XP/Vista.

Máy tính Macbook có hệ điều hành riêng. Vậy hệ điều hành đó có phù hợp với các game hiện nay hay không? *(godfather481412@yahoo.com)*

Trước khi mua/cài đặt game, bạn nên biết rõ hệ điều hành mà máy của bạn đang chạy, sau đó tìm hiểu thông tin về hệ điều hành mà game hỗ trợ (yếu tố Operating System trong mục Minimum System Requirement thường có ghi ngay trên bìa game) để chọn mua game phù hợp.

Máy tính của em có cấu hình P4 3,0GHz, RAM 504MB, Intel 82945G Express Chipset Family 224MB. Chơi trò Warriors Orochi, mỗi khi đến chỗ đông người thì máy hoạt động rất chậm. Vì sao xảy ra hiện tượng này? *(cong_tu_hoc_duong_90@yahoo.com)*

Nguyên nhân có thể do cách thiết lập cấu hình game của bạn không đủ đáp ứng yêu cầu của máy. Bạn nên vào phần Options > Graphics > Quality chỉnh xuống "Low", nếu máy hết hoạt động chậm thì bạn có thể nâng thử lên thành "Medium". Nếu không khắc phục được, giải pháp cuối cùng là bạn nên trang bị cho mình một chiếc card đồ họa rời đủ mạnh để chơi game tốt hơn.

Cho em hỏi sao em cài Ageia PhysX Driver để chơi Ghost Recon Advanced Warfighter 2 trên Windows XP thì lại không được? Em dùng card đồ họa HD2600XT, RAM 2GB, CPU Duo Core 2GHz. Cài vào máy báo lỗi "Fatal error...". Em lên mạng tải bản mới nhất về cài cũng không được. *(nguoidotbien_mx88@yahoo.com.vn)*

Lỗi này xảy ra thường do trong máy tính của bạn đã có sẵn một phiên bản Ageia PhysX Driver khác. Để khắc phục, bạn vào Control Panel > Add or Remove Programs để gỡ bỏ Ageia PhysX Driver hiện tại, sau đó khởi động lại máy và cài phiên bản Ageia PhysX Driver đi kèm trong đĩa cài đặt GRAW 2.

Card đồ họa của máy tính của tôi là 64MB NVDIA GeForce4 MX 4000. Cài trò chơi Battlefield 2 xong nhưng chơi không được? *(tonhoang_baonguyen@yahoo.com)*

Battlefield 2 yêu cầu cấu hình tối thiểu như sau: CPU 1,7GHz, RAM 512MB, Windows XP, card đồ họa ATI Radeon 8500 / NVIDIA FX 5700 (hỗ trợ Shaders 1.4). Theo đó thấy ngay là card đồ họa mà bạn sử dụng không đáp ứng được yêu cầu của Battlefield 2, nên không chơi được game.

Em tải demo của 2 game Kane & Lynch Dead Men và Condemned Criminal Origins thì cả 2 trò đều báo lỗi "Some installation corrupt. Please download a fresh copy and retry the installation". Những demo trên em đều download từ trang Gamespot. *(khoi7788@yahoo.com.vn)*

Theo kinh nghiệm của TGG, khi tải các file demo trên Gamespot thì file tải về thường bị lỗi nếu quá trình tải bị gián đoạn (mặc dù có sử dụng các phần mềm tải file có chức năng resume như Flashget, IDM...), bất kể việc sử dụng tài khoản Premium User hoặc Free User.

Lúc trước em có cài game F.E.A.R. Perseus Mandate hai lần đều cài được, nhưng đến lần thứ 3 thì vào ổ đĩa nào nó cũng báo là không đủ ổ cứng. Em có cần cài lại Windows mới chơi game không? *(truongson2008@gmail.com)*

Có thể do trong quá trình sử dụng, ổ cứng đã chứa thêm nhiều dữ liệu khác, dẫn đến tình trạng không đủ chỗ chứa cho việc cài game nữa. Vì vậy, bạn cần phải xóa bớt những dữ liệu không cần thiết để chừa chỗ trống cho game (Perseus Mandate đòi hỏi ổ đĩa cài đặt game phải trống tối thiểu là 8GB).

Chương trình "Quest & Awards" – Tìm hiểu về GIGABYTE, do Thế Giới Game và công ty Viễn Sơn phối hợp thực hiện đã kết thúc tốt đẹp. Chúc mừng 16 bạn đã trả lời đúng cả 4 câu hỏi và may mắn trở thành chủ nhân của những giải thưởng giá trị.

01 Giải nhất: MB Gigabyte – X48-DQ6
Hồ Việt Nhật, 59/6 Trường Sơn, P.15, Q.10, TP.HCM.

05 Giải nhì: MB Gigabyte - EP35-DS3P
1. Chu Quang Thái, 46C Trần Phú I, Hà Đông, Hà Tây; **2. Huỳnh Trần Phúc Duy**, 80 Đặng Nguyên Cẩn, P. 13, Quận 6, TP.HCM; **3. Bùi Thái Sơn**, 5/43A Hoà Hưng, Quận 10, TP.HCM; **4. Nguyễn Ngọc Chánh**, 37/225 Quang Trung, Quận Gò Vấp, TP.HCM; **5. Lê Anh Dũng**, 93/1021 Lê Đức Thọ, P. 17, Quận Gò Vấp, TP.HCM.

10 Giải đồng hạng MB Gigabyte – EP35-DS3L
1. Lê trương Anh Khoa, 51/36 Nguyễn Trãi, P. 2, Quận 5, TP.HCM; **2. Lương Trọng Nhiệm**, 14B3 Ngô Quyền, TP. Mỹ Tho, Tiền Giang; **3. Vũ Anh Trường**, 103 Nguyễn Thông, P.9, Quận 3, TP.HCM; **4. Lê Hữu An**, Văn Phòng HĐND & UBND Huyện Tam Nông, Đồng Tháp; **5. Phan Kiện Đường**, 112/08/10 An Bình, P. 5, Quận 5, TP.HCM; **6. Huỳnh Anh Tuấn**, 217/2 Đề Thám, P. Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM; **7. Nguyễn Duy Tiến**, 79/5 H48 Nguyễn Xí, P.26, Quận Bình Thạnh, TP.HCM; **8. Nguyễn Thanh Liêm**, 3 Ngách 10 Tô Tiền, Khâm Thiên, Quận Đống Đa, Hà Nội; **9. Đỗ Xuân Phương**, 191/2/9 Phạm Hồng Thái, P. 7, TP. Vũng Tàu; **10. Nguyễn Xuân Huy**, 31C, K38, P. An Lạc A, Quận Bình Tân, TP.HCM.

Đại diện công ty Viễn Sơn với lá phiếu giải nhất.

Mời các bạn có tên trong danh sách liên hệ và nhận giải thưởng tại:

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
ĐT: (84.8) 9304 324 - **Fax:** (84.8) 9304 338
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Phòng 903, Tầng 9, Tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 5121 819 - **Fax:** (84.4) 5121 822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

** Ghi chú: Các bạn ở tỉnh nhận giải thưởng sẽ chịu chi phí gửi bưu điện. Thời hạn nhận giải đến hết ngày: 25/08/2008, sau thời gian này tạp chí TGVT-PCW VN có toàn quyền quyết định việc sử dụng các giải thưởng không có người nhận*

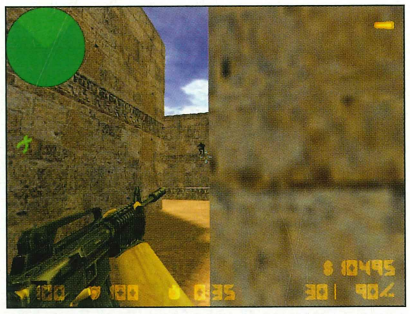
Kỹ thuật chồng người trong Counter Strike

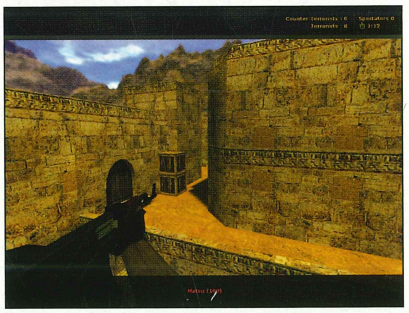
Counter Strike là một game thi đấu đồng đội, chính vì lẽ đó bên cạnh các kỹ năng cá nhân, còn rất nhiều kỹ năng khác đòi hỏi sự phối hợp hoàn hảo cùng đồng đội. Ở bài viết này, tôi xin chia sẻ nhưng kinh nghiệm về kỹ thuật chồng người, và cách sử dụng nó trong thi đấu.

Khi cùng đồng đội sử dụng kỹ thuật chồng người, nghĩa là dùng đồng đội làm "thang" (điểm tựa), bạn có thể leo lên những vị trí mà một mình bạn không thể nào nhảy lên đó được. Phần lớn các vị trí thùng cao, trên mái nhà... luôn là những vị trí hay góc nhìn thuận lợi hơn so với đối phương. Sử dụng linh hoạt kỹ thuật chồng người sẽ mang lại cho bạn những lợi thế nhất định so với đối phương. Chúng ta hãy xem xét một vài ví dụ điển hình của việc sử dụng kỹ thuật chồng người nhằm boost (nâng) đồng đội lên những vị trí hiểm hóc mà đối phương không thể ngờ tới hoặc nhanh chóng đưa đồng đội vào các vị trí thuận lợi.

Bắt đầu bằng map cơ bản nhất: de_dust2. Với một người boost, bạn có thể nhanh chóng lên kabal mà không phải chạy một đường vòng. Với việc tiết kiệm thời gian đó, bạn sẽ ép nhanh chóng ra đường mid và kiểm soát ngay được vị trí đó. Một kiểu chồng người điển hình khác là vị trí đưa đồng đội lên vách cao của bomb A de_dust2. Với một chút khéo léo, bạn hoặc đồng đội có thể có được một vị trí mà đối phương ít khi ngờ tới.

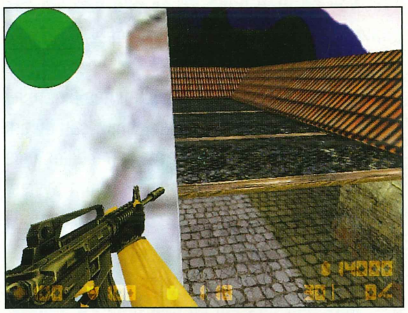
Không dừng lại ở việc chỉ sử dụng một người làm điểm tựa, có những vị trí đòi hỏi bạn phải có ít nhất hai người đưa bạn lên trên. Vách cao ở đường mid, de_dust2 chẳng hạn Terrorist. Sử dụng hai người làm "bậc thang" và bạn đã có được một vị trí tuyệt hảo để kiểm soát đường ngang của kabal, đem lại một pha giật mình cho đối phương.



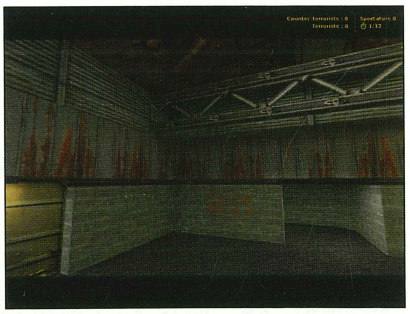


Ở map de_inferno, tôi cũng có một vài vị trí muốn chia sẻ với bạn. Nó rất cơ bản và không tốn nhiều thời gian để thực hiện. Cùng với một đồng đội làm điểm tựa, bạn có thể dễ dàng lên mái nhà, giúp kiểm soát các góc hiểm và hỗ trợ đồng đội từ trên cao.

Một vị trí khác vô cùng hiểm hóc đòi hỏi bạn phải sử dụng tới 2 người động đội để có được một điểm tựa cao nhất. Ở vị trí này, bạn có thể kiểm soát được lầu hai từ trên cao và hoàn toàn gây bất ngờ với đối phương có ý định tấn công vào bombsite từ bên mid phải khi vị trí của bạn đã được một giàn cây che chắn.



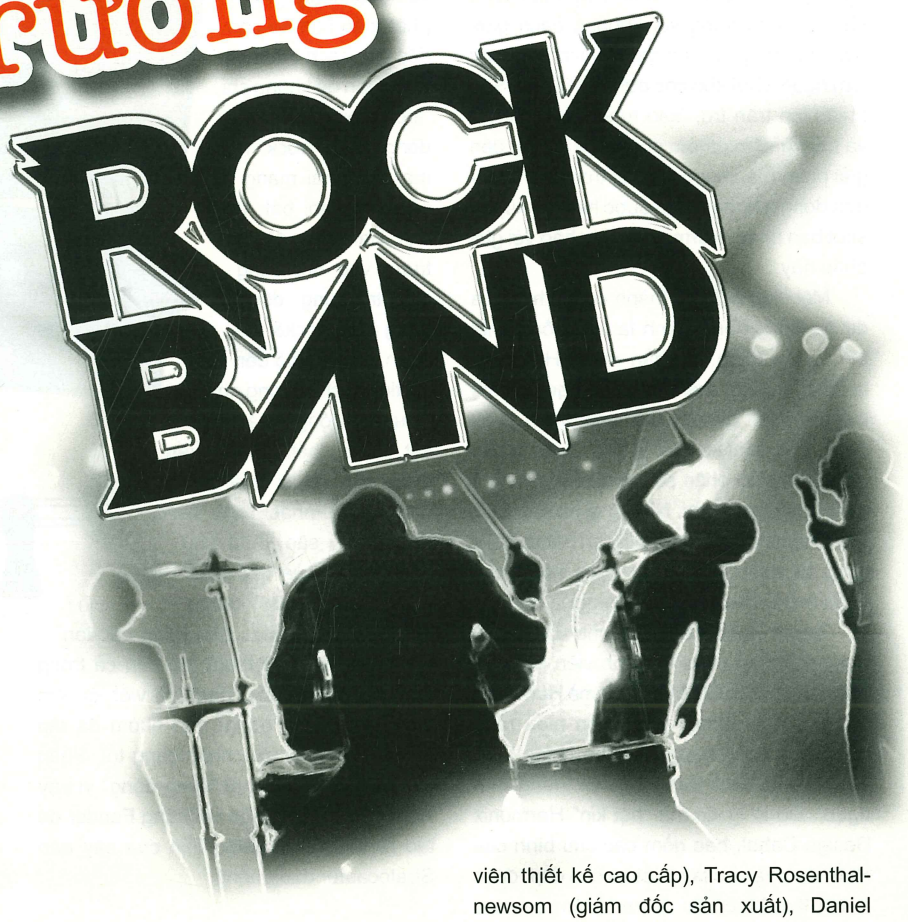
de_nuke cũng có rất nhiều vị trí mà kỹ thuật chồng người phát huy tác dụng cao. Tuy nhiên hiểm hóc nhất là việc sử dụng kỹ thuật này để đưa đồng đội lên thanh ngang của đường ra ramp (đường xuống bom dưới). Ở vị trí này, có lẽ đối phương sẽ không biết được họ bị tấn công từ hướng nào.



Bên cạnh việc đưa đồng đội vào các vị trí thuận lợi, kỹ thuật chồng người còn có thể dùng để tập trung hỏa lực, tăng góc nhìn và khả năng kiểm soát vị trí. Kỹ thuật này thực hiện không khó, nhưng cần phải có một chút thời gian để bạn và đồng đội có thể thực hiện một cách nhanh chóng và chính xác. Hãy sử dụng thật linh hoạt, kỹ thuật chồng người sẽ mang lại những hiệu quả mà nhiều khi bạn không ngờ tới được.

QUANG VINH

Hậu trường ROCK BAND



Có lẽ một ngày nào đó sẽ có người kể chi tiết hơn về sự chào đời của Rock Band. Nhưng theo Rob Kay, giám đốc thiết kế của Harmonix và từng là trưởng nhóm thiết kế của Rock Band, mặc dù đang cùng làm việc với nhóm quản lý cao cấp để đưa ra tầm nhìn cho trò chơi này, không ít lần ông tự hỏi liệu ý tưởng của Rock Band (ID:G0710_62) được đưa ra có quá điên rồ hay không.

Tầm nhìn của Harmonix "đơn giản như đang giỡn": Tạo ra một trò chơi âm nhạc cho phép mô phỏng nhạc cụ đạt đến kết quả tưởng chừng rất tự nhiên là tạo ra được 1 ban nhạc chơi cùng nhau. Nhóm phát triển đã phải chịu "đoạ đày" vì chính viễn cảnh tuyệt vời trên đã kéo theo một núi công việc. Phần chơi trống của Rock Band sẽ phải được xây dựng từ đầu làm nền tảng. Còn phần chơi guitar, bass và hát sẽ phải được tinh chỉnh liên tục để có thể tạo được một cuộc chơi tập thể thực sự. Cuối cùng và mang tính quyết định, studio này phải tạo ra phần chơi hợp tác nhiều người chơi bao gồm các tay trống, guitar, bass và vocal! Nói một cách ngắn gọn, Harmonix muốn tạo ra một game hội hè đình đám (party game) nhưng "cuộc chơi" không chỉ kết thúc ở đấy. Tầm nhìn phát triển Rock Band bao gồm cả việc phải có các tính năng tùy biến để mang lại cho các ban nhạc thậm chí cả tên riêng, phong cách để lưu diễn và phải đủ độ sâu để ban nhạc đó có thể chơi cùng nhau trong thời gian dài. Cùng với các nội dung có thể tải về (DLC), trò chơi này có thể trở thành một gói sản phẩm hút hồn game thủ, Harmonix biết những gì đang chờ đợi họ phía trước. Nhóm phát triển Rock Band đến khi kết thúc có 160 người tại Harmonix và lực lượng gia công bên ngoài đếm không xuể; nhưng tất cả đã bắt đầu với 3 con người làm nguyên mẫu chiếc trống chơi game vào cuối 2005.

NHỮNG ĐIỀU TÂM ĐẮC

Đến hôm nay, các thành viên chủ chốt của nhóm phát triển bao gồm Rob Kay, Eran Egozy (phó chủ tịch phụ trách kỹ thuật), Ryan Lesser (giám đốc mỹ thuật), Dan Teasdale (chuyên viên thiết kế cao cấp), Tracy Rosenthal-newsom (giám đốc sản xuất), Daniel Sussman (giám đốc phát triển phần cứng) và Greg LoPicccolo (phó chủ tịch phụ trách phát triển sản phẩm) vẫn còn nhớ như in những gì đã xảy ra, những thành công và cả những thất bại của dự án Rock Band.

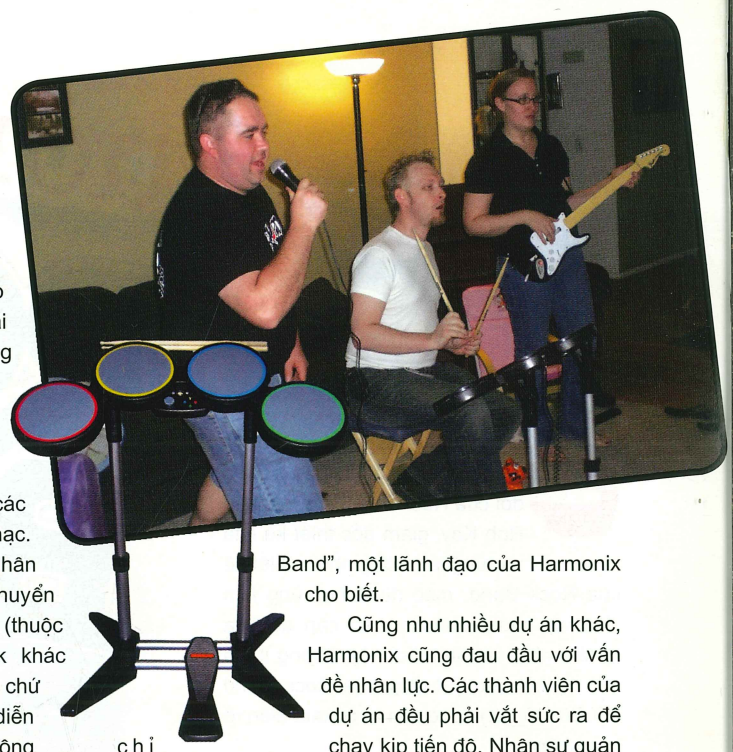
Harmonix đã tạo được nguyên mẫu chiếc trống chơi game trước khi bước vào bất kỳ công đoạn nào khác. Việc này đã giúp studio này hiểu được những vấn đề liên quan đến phần cứng, những thách thức giao diện và nhất là việc học và thể hiện được cách chơi trống trên thiết bị chơi game mới. Cũng như đối với mọi nhạc cũ khác, Harmonix muốn tạo ra cảm giác chơi nhạc như thật. Họ đã bàn luận rất nhiều về qui cách của bộ trống. Do phần cứng của trống có thể lập trình được, nhóm phát triển đã thử đi thử lại để cuối cùng còn lại 4 trống và 1 bàn đạp. Harmonix đã cài đặt chiếc trống này vào PC trong một phòng riêng và khuyến khích mọi người tham gia thử nghiệm, cho ý kiến. Nhóm phát triển đã "tự học" được khá nhiều điều, mà đáng nhớ nhất chính là quan điểm giao diện Harmonix 3D. Các dòng chạy nốt nhạc, theo giao diện truyền thống của các trò chơi mà Harmonix phát triển (bao gồm Frequency, Amplitude và Guitar Hero) chạy tốt với 4 chiếc trống nhưng "đụng

chuyện" với bàn đạp. Cách bố trí khoảng cách giữa các nốt nhạc trên màn hình không tương xứng với khoảng cách giữa các mặt trống và bàn đạp. Chính điều này làm người chơi khó đọc được nốt nhạc. Sau nhiều lần trăn trở, "xáo tung" cả lý thuyết và thử nghiệm, nhóm phát triển đã đạt đến giải pháp mà chúng ta thấy trong trò chơi - một dòng nối màu cam được hiển thị xuyên suốt bản nhạc. Harmonix rất tự hào với giải pháp này.

Một kinh nghiệm thành công khác của dự án Rock Band chính là việc đồng phát triển phần cứng và phần mềm. Harmonix là công ty phần mềm nhưng đã quyết định thử sức mình để sản xuất sản phẩm phần cứng. Việc thiết kế thiết bị điều khiển từ đầu và thiết lập bộ phận sản xuất trong vòng 1 năm là nỗ lực rất lớn. Những gì họ đạt được còn lớn hơn nhiều. Đối với Rock Band, phần cứng tối thiểu cũng phải quan trọng như phần mềm, nếu không muốn nói là hơn.

Tạo ra được cảm giác như đang chơi trong một ban nhạc 4 thành viên chính là thách thức về thiết kế lớn nhất mà Harmonix đã vượt qua. Nhóm phát triển hiểu rằng khả năng chơi nhạc phối hợp chính là lý do làm cho Rock Band trở nên "đáng kinh ngạc". Đó là lý do mà "hội kín" Harmonix Design Cabal, bao gồm các cựu binh của Harmonix và các tay thiết kế cao cấp, được thành lập. Mục tiêu đề ra là làm sao tạo ra được cảm giác cùng chơi một cách gắn bó nhưng vẫn thể hiện được vai trò riêng của từng tay chơi trong ban nhạc. Nhóm gameplay gồm 3 lập trình viên, 2 họa sĩ vẽ giao diện, trưởng nhóm âm thanh và trưởng nhóm thiết kế đã phải thử nghiệm nhiều tháng. Hàng tuần, nhóm nay họp với "hội kín" và đánh giá kết quả - hạn chế lỗi và định hướng công việc hiệu quả.

"Cảm giác sống động" (Authenticity) chính là nguyên lý phát triển của Rock Band. Ngay từ đầu Harmonix cho rằng những bài hát trong game sẽ thuộc nhiều dòng nhạc rock và người chơi sẽ chọn vẻ ngoài riêng. Nhóm phát triển biết họ cần tiếp cận cách thể hiện trực quan để không chỉ "tương thích" với bất kỳ dòng nhạc rock nào mà còn phải mang lại cảm giác nổi bật riêng biệt. Harmonix đã tập trung vào nội dung giải trí sống động bằng nhạc rock& roll, quan tâm cao độ đến các chi tiết và chất lượng nhạc. Chuyển động của nhân vật được "bắt" từ chuyển động của ca sĩ thật (thuộc từng dòng nhạc rock khác nhau) trên sân khấu chứ không phải của các diễn viên. "Authenticity" không chỉ là từ hay được nhắc đến trong các lần đánh giá về nghệ thuật mà còn cả trong thiết kế, phần cứng, nhạc và viết lời. Âm nhạc phải sống động, nên nhóm đã tập hợp càng nhiều bản nhạc càng tốt. Phần cứng guitar cũng phải "sống động" vì vậy Harmonix đã làm việc với hãng Fender để tạo ra thêm một phiên bản của cây đàn Stratocaster danh tiếng.



KINH NGHIỆM XƯƠNG MÁU

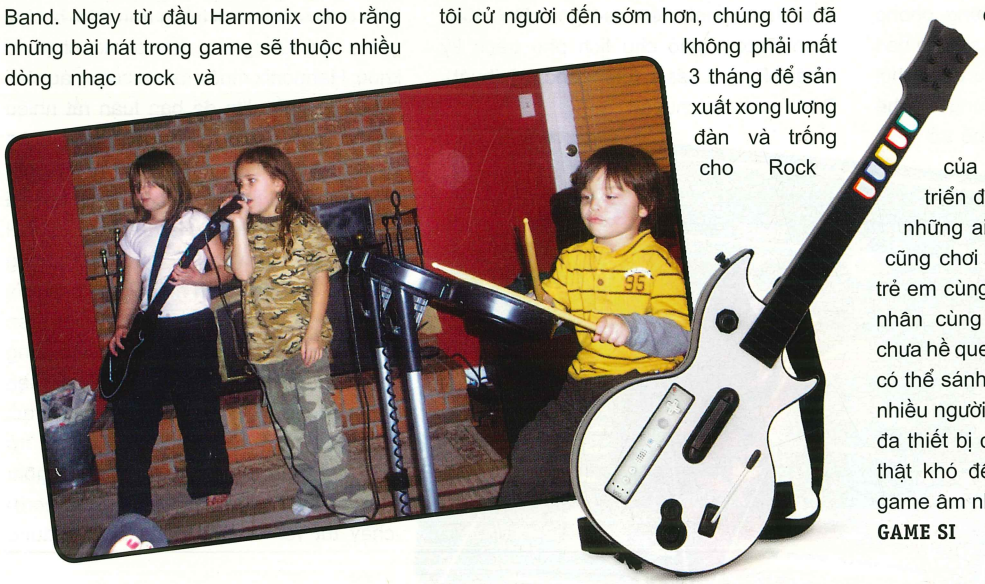
Có thành công nhưng cũng có thất bại. Một điều mà nhóm quản lý dự án Rock Band không thể quên chính là sự chậm trễ trong quá trình sản xuất phần cứng cho game tại Trung Quốc. Ban đầu, hãng chỉ cử 2 nhân viên gồm 1 tay thiết kế công nghiệp và 1 đại diện. Nhưng đến tháng 3/2007, hãng phải cử thêm 1 người làm việc toàn thời gian nữa và rồi sau đó phải cử thêm 1 nhóm chuyên viên nữa. "Nếu chúng tôi cử người đến sớm hơn, chúng tôi đã không phải mất 3 tháng để sản xuất xong lượng đàn và trống cho Rock Band", một lãnh đạo của Harmonix cho biết.

Cũng như nhiều dự án khác, Harmonix cũng đau đầu với vấn đề nhân lực. Các thành viên của dự án đều phải vắt sức ra để chạy kịp tiến độ. Nhân sự quản lý cũng thiếu. Kết luận của Harmonix: đáng lẽ phải "mạnh tay" đi thuê nhiều người hơn.

Một "niềm đau chôn giấu" của Harmonix chính là việc thiết kế các thiết bị chơi nhạc linh hoạt. Trước đây, việc một người chơi sử dụng 1 hay vài thiết bị điều khiển là chuyện dễ hiểu. Nhưng với Rock Band, có đến 4 người chơi và họ có nhu cầu hoán đổi vai trò; hơn thế, có lúc họ muốn vừa chơi guitar vừa hát rock! Đây là khái niệm "thiết bị điều khiển động" (active controller) hay "thiết bị sử dụng hồ sơ cá nhân" (profile-attached controller). Vậy thì làm sao để người chơi có thể "thoát" ra khỏi nhạc cụ này và "đăng nhập" vào nhạc cụ khác? Thậm chí, nhu cầu về việc tìm bạn chơi cùng trên mạng (liên quan đến việc tìm kiếm các hồ sơ người chơi) càng làm vấn đề rối rắm. Cuối cùng Harmonix cũng đã đem lại cho người chơi "thứ gì đó chạy được và đạt chuẩn" nhưng theo như các chuyên gia của hãng, chúng có thể "thân thiện hơn".

Nói gì thì nói, cái được nhất của Rock Band chính là nhà phát triển đã làm ra được một trò chơi mà những ai "nốt nhạc bẻ đôi không biết" cũng chơi được... rock. Thật vui khi thấy trẻ em cùng chơi với cha mẹ, các cặp tình nhân cùng rock, những người bạn chơi chưa hề quen biết hay các game thủ "noob" có thể sánh vai với "pro"... Game cộng tác nhiều người chơi đã hiếm. Game ứng dụng đa thiết bị còn hiếm hơn. Với Rock Band, thật khó để tưởng tượng và trải nghiệm game âm nhạc theo cách nào khác.

GAME SI



NHỮNG GAME engine thương mại phổ biến nhất

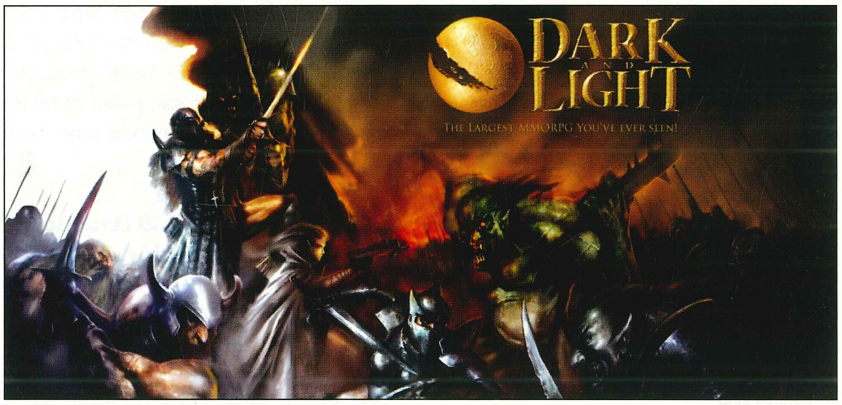
Sức mạnh cốt lõi của những trò chơi chính là do cỗ máy "game engine" cung cấp. Theo thuật ngữ của giới CNTT, game engine có thể được hiểu như một middleware (phần mềm lớp giữa) - là loại phần mềm trung gian kết nối tương tác của nhiều ứng dụng trong cùng 1 hệ thống với nhau. Nói theo cách 'game', engine là phần mềm kiểm soát mọi hoạt động, tương tác của một trò chơi, từ kỹ thuật đến cách chơi.

Trong nhiều năm qua, các hãng phát triển game dần chấp nhận vai trò của các game engine thương mại, thay vì phải bỏ nhiều công sức để phát triển các engine "cây nhà lá vườn". Mặc dù vẫn có không ít các hãng vẫn có riêng những engine "lưu hành nội bộ" đặc sắc nhưng cũng không ít các tựa game hay trong thời gian qua được xây dựng trên các engine thương mại. Theo nhiều chuyên gia trong ngành game thế giới, khi "gu" của người chơi càng phức tạp, dẫn đến các hãng phải tăng ngân sách phát triển, tìm mọi cách để giảm thiểu rủi ro có thể xảy ra thì việc bỏ ra từ 500 nghìn đến vài triệu USD để "tậu" về 1 engine ưng ý dần trở thành "chuyện thường ở huyện". Dĩ nhiên, vẫn có một mảng phần mềm nào đó các hãng vẫn phải tự phát triển để có thể đáp ứng sát sườn nhất đối với nhu cầu thực sự của các dự án game.

TGVT- Thế Giới Game giới thiệu đến bạn đọc tên tuổi các hãng cung cấp giải pháp game engine cùng những engine thương mại "khét tiếng" nhất. Mỗi một nhà cung cấp giải pháp game engine có cách tiếp cận riêng và các nhà phát triển hiện có khá nhiều engine thương mại để lựa chọn.

BIGWORLD

Là một trong những engine "tươm tất" nhất được thiết kế đặc biệt để phục vụ thị trường game trực tuyến nhiều người chơi. Engine BigWorld được phát triển dựa trên nghiên cứu của Micro Forté, studio lâu đời nhất của nước Úc. Nhưng từ khi BigWorld tách ra riêng, công ty này đã khá thành công khi bắt tay được với các hãng phát triển ở Đông Bắc Á (Gungho Online, Netease) cũng như các công ty Mỹ như Cheyenne Mountain và Slipgate Ironworks. Về mặt công nghệ, engine BigWorld gồm 4 thành phần cơ bản: hạ tầng máy chủ cân bằng tải động; bộ công cụ triển khai và bảo trì server "sống"; phần mềm máy khách hỗ trợ DirectX 9 được tích hợp bộ xử lý vật lý (physics) và trí tuệ nhân tạo (AI); và môi trường phát triển cộng tác. Engine này sử dụng Python làm ngôn ngữ lập trình kịch bản, cho phép thay đổi các yếu tố trong game mà không phải viết mã trực tiếp.



Bigworld technology suite v1.9

Nền tảng: Linux (server), Windows (client), hỗ trợ Xbox 360, PlayStation 3 và thiết bị di động

Tích hợp với các công nghệ khác: Diamondware, Scaleform, Spatial Voice, SpeedTree, Umbra, và Vivox, cùng các plug-ins chjo 3ds Max và Maya

Các game đã phát hành: DARK AND LIGHT (Farlan), KWARI (Kwari)

Các game đang được phát triển: HOUSE OF FLYING DAGGERS (T2CN), STARGATE WORLDS (Cheyenne Mountain), TBA (Slipgate Ironworks), TBA (VUG/Sierra Online), TBA (38 Studios), TIAN XIA 2 (Netease)

www.bigworldtech.com

CRYTEK

CRYENGINE 2 được biết đến đồng thời với tựa game bắn súng CRYSIS năm 2007. Crytek, hãng cung cấp giải pháp này tại Đức, luôn nỗ lực đáp ứng nhu cầu của những khách hàng muốn khai thác tối đa CryENGINE 2. Đáng chú ý: engine hỗ trợ DirectX 10 này cho phép chiếu sáng và đổ bóng theo thời gian thực vì vậy không cần vẽ sẵn các họa tiết cho ngày đêm và cho phép thể hiện khí hậu thời tiết động; CryENGINE 2 được tích hợp engine vật lý cho phép tạo ra môi trường có thể phá hủy được và một hệ thống hoạt ảnh sống động cho phép thể hiện chuyển động vẽ tay hay chuyển động thu lại qua cảm biến. Có ý kiến cho rằng bộ công cụ biên tập của

CRYSIS

CryENGINE 2 cho những người phát triển game làm việc cộng tác, theo thời gian thực. Thiếu sót duy nhất của engine này là chưa hỗ trợ Xbox 360 và PlayStation 3.

CRYENGINE 2 (V1.2.1)

Nền tảng: PC (Xbox 360 và PS3 đang được phát triển)

Tích hợp với công nghệ khác: Alienbrain, CRI, FMOD, Perforce, Scaleform, cùng plug-ins cho 3ds Max, Photoshop và XSI

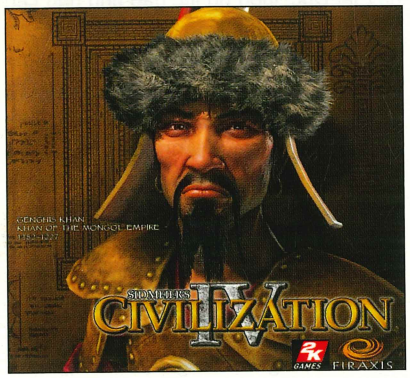
Các game đã phát hành: CRYSIS (Crytek)

Các game đang được phát hành: ENTROPIA UNIVERSE (MindArk), MERCHANTS OF BROOKLYN (Paleo), THE DAY (Reloaded), BLUE MARS (Avatar Reality)

www.cryengine2.com, www.crytek.com, www.crymod.com

EMERGENT

Trở về với lịch sử, tiền thân của công ty Emergent là NDL, cái tên trong suốt thập kỷ 90 đi cùng với thương hiệu NetImmerse. Sang 2003 engine này được đổi tên. Uy tín về khả năng uyển chuyển và hỗ trợ tích hợp với các công cụ của bên thứ 3 đã cho phép NetImmerse song hành cùng engine Gamebryo. Điều thú vị là cả 2 engine này đều được giới phát triển ưa thích như Mythic (bây giờ là EA Mythic) và NCsoft. Lý do dễ hiểu: Emergent cung cấp khá nhiều giải pháp mà các hãng phát triển cần như server cho game online; Floodgate: giải pháp truyền dữ liệu đa nhân dành cho các hãng phát triển trên nền tảng PS3; ngoài ra, với vị thế lâu năm trên thị trường, Emergent cũng khuyến khích được các hãng nhỏ hơn tích hợp sản phẩm và hỗ trợ GameByro thông qua chương trình Tech Connection Program.



GAMEBYRO V2.3 (tháng 6/2008 sẽ ra phiên bản V2.5)

Nền tảng: PC, PlayStation 3, Wii, Xbox 360

Tích hợp công nghệ khác: AiLive, Anark, Bink Video, CRI, Kynapse, morpheme, Miles, PhysX, ProFX, Scaleform, Speedtree, Umbra and Wise, cùng với plug-ins cho 3ds Max và Maya

Các game đã phát hành: CIVILIZATION IV (Firaxis), DARK AGES OF CAMELOT (EA Mythic), THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (Bethesda), ZOO TYCOON 2 (Blue Fang)

Các game đang được phát triển: FALLOUT 3 (Bethesda), TBA (NCsoft), TBA (Rockstar), TBA (Shanda), TBA (Sony Online), TBA (The9), WARHAMMER ONLINE (EA Mythic)

www.emergent.net

EPIC

Không có gì quá đáng khi nói rằng engine UNREAL ENGINE 3 của hãng EPIC chính là "ông vua không ngai" của thị trường middleware dành cho các hãng phát triển game toàn cầu. Engine này không chỉ được các nhà phát triển chính dùng mà nó còn được hãng phát triển game trực tuyến, các hãng kiến trúc và làm phim ứng dụng. Có 2 lý do khiến EPIC có vị trí như ngày hôm nay. Thứ nhất: do uy tín lâu năm của EPIC như là hệ thống studio lớn nhất về dòng game FPS nhờ vào những trò chơi như UNREAL và UNREAL TOURNAMENT. Thứ hai: Unreal Engine 3 đã chuyển mình từ trọng tâm hỗ trợ hệ máy PC sang hướng hỗ trợ đa nền tảng (cross-platform). Game engine thế hệ mới nhất của EPIC hỗ trợ DirectX 10, hệ thống render 64-bit HDR mang tên Gemini, hệ thống hoạt ảnh uyển chuyển, engine vật lý tích hợp, hệ thống hiệu ứng Cascade. Bộ công cụ phát triển bao gồm bộ phần mềm UnrealEd content creation suite; ngôn ngữ Kismet visual gameplay language; hệ thống phim Matinee; ngôn ngữ kịch bản giống Java- UnrealScript đơn giản hóa việc lập trình game.

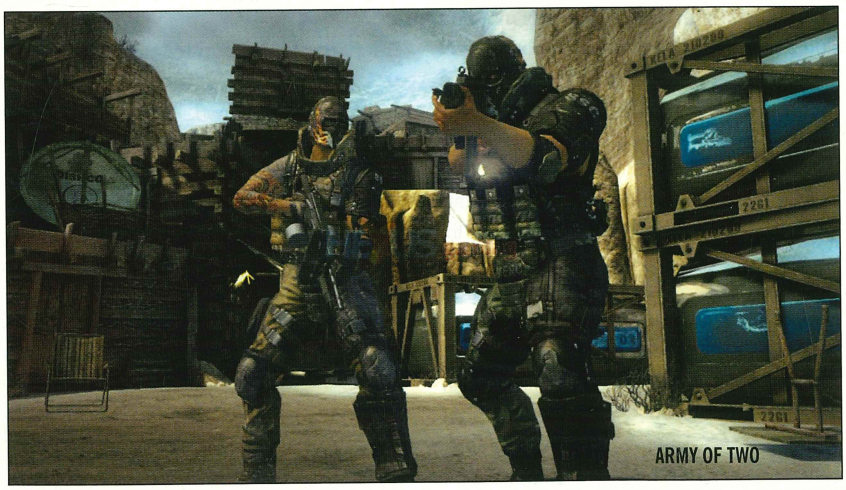
UNREAL ENGINE 3 (BUILD 37XX)

Nền tảng: PC, PlayStation 3, Xbox 360

Tích hợp công nghệ khác: Beast, Bink Video, Digimask, DivX, Enlighten, FaceFX, GameSpy, Kynapse, morpheme, PhysX, ProFX, Rendez-Vous, Spark, SpeedTree, VoiceIn

Các game đã phát hành: ARMY OF TWO (EA), BIOSHOCK (2K Boston), GEARS OF WARS (Epic), LINEAGE II (NCsoft), MASS EFFECT (BioWare), UNREAL TOURNAMENT 3 (Epic)

Các game đang được phát triển: ALL POINTS BULLETIN (RealTime Worlds), BROTHERS IN ARMS 3 (Gearbox), HALO WARS (Ensemble), Various (2K), Various (Activision), Nhiều game của EA, NCsoft, Square Enix,THQ.


ARMY OF TWO

GARAGEGAMES

Nếu bạn nghĩ đến những game được phát triển độc lập cùng làn sóng game nhỏ casual, có thể tải về; thì hãy nghĩ đến engine TORQUE của hãng GarageGames có trụ sở tại Oregon, Mỹ. Được xây dựng trên bộ khung của engine TRIBES 2 trên nền PC bởi các cựu thành viên của Dynamix vào năm 2000, Torque engine đã phát triển thành nhiều công nghệ đáp ứng nhiều nhu cầu phát triển từ thấp đến cao, như Torque X 2.0 (dùng trong bộ Microsoft's XNA Game Studio 2.0 cho Xbox 360 và PC) hay Torque Game Builder cho hệ PC và MAC hay Torque Game Engine cho game 3 D và đỉnh cao nhất là Torque Game Engine Advanced với nhiều tính năng tiên tiến như (dynamic lighting, programmable shaders, terrain rendering system v.v.)

TORQUE / GAME / BUILDER / ENGINE / ADVANCED / X / 360

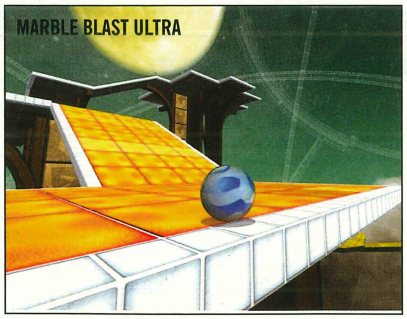
Nền tảng: Linux, Mac, PC, Wii, Xbox 360

Tích hợp với các công nghệ khác: Bullet Physics, OGRE, Havok, PhysX, Scaleform and Umbra, plus plug-ins for 3ds Max, Maya, Houdini and XSI

Các game đã phát hành: CURSE OF THE PHARAOH (Ph03nix), CYCLOMITE (Wideload), MARBLE BLAST ULTRA (GarageGames), THINK TANKS (BraveTree), WILDLIFE TYCOON (Pocket Watch)

Các game đang phát triển: PENNY ARCADE ADVENTURES (Hothead), LEGIONS (GarageGames), METAL DRIFT (Black Jacket), TBA (EA), TBA (NCsoft), TBA (Ubisoft), TBA (Vivendi)

www.garagegames.com



ID

IDTECH 5 đã được John Carmack công bố trong sự kiện Apple Worldwide Developers Conference 2007 như engine thế hệ kế tiếp của công ty id Software có trụ sở tại Texas. Trong số tất cả các engine thương mại được đề cập trong bài viết này, đây là engine chưa có game nào được phát hành. Dự kiến trò chơi đầu tiên ứng dụng engine này sẽ là trò RAGE của chính hãng id - một trò chơi chiến đấu bằng xe trên chiến trường rộng lớn. Điểm nổi bật của engine idTech 5 là hệ thống MegaTexture

– công nghệ truyền dữ liệu chất lượng cao mà xem môi trường như một loại chi tiết rất lớn (very large texture) hơn là phân nhỏ để xử lý. Một điểm sáng khác là hệ thống va chạm (collision system) mà theo id sẽ loại bỏ những lỗi va chạm và đâm xuyên lẫn nhau của vật thể thường thấy trong các game. idStudio đảm bảo dữ liệu nhất quán. idStudio cũng cho phép chạy nội dung game trên bất kỳ nền tảng nào được hỗ trợ. Tiếp nối truyền thống với các engine của id từ thời Quake, IdTech5 hỗ trợ chuẩn đồ họa OpenGL, đảm bảo tương thích đa hệ điều hành từ Mac, PC cũng như Xbox 360 và PlayStation 3.

IDTECH 4, IDTECH 5

Nền tảng: Mac, PC, PlayStation 3, Xbox 360

Tích hợp với các công nghệ khác: giao diện cho Alienbrain và DevTrack, cùng với plugins cho 3ds Max, LightWave 3D và Maya

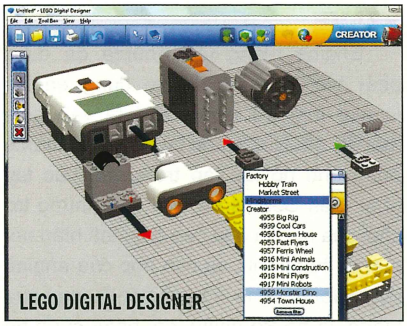
Các game đã phát hành: idTech 4: DOOM 3 (id), QUAKE 4 (Raven), PREY (Human Head), ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS (Splash Damage), **idTech 5:** chưa có game nào

Game đang phát triển: idTech 5: RAGE (id)

www.idsoftware.com/business

QUBESOFT

Q ENGINE là kết quả của 1 thập kỷ phát triển bởi hai cựu nhân viên của Microsoft sáng lập ra DirectX là Servan Keondjian và Doug Rabson. Thành lập Qubesoft ở Bắc London, họ quyết định xây từ đầu một middleware với sự quan tâm đặc biệt đến khả năng uyển chuyển của công nghệ. Q được xây dựng thành một khung giải pháp (framework) có thể chạy trên đa nền tảng, cho phép người ứng dụng tùy biến và thêm vào các công nghệ game. Các



tính năng gồm một phần mềm quản lý họa tiết (texture manager) cho phép xử lý dữ liệu dung lượng lớn, trộn hoạt ảnh n-chiều và truyền tải dữ liệu. Engine được nối với hệ thống QStudio editing system thời gian thực cho phép chạy các plug-ins trong quá trình phát triển và kiểm lỗi game.

Q 2.0

Nền tảng: Linux, Mac, PC, PlayStation 3, Wii

Tích hợp công nghệ khác: Visual Studio 2008

Các game đã phát hành: EARTHSIM (Earthsim), LEGO DIGITAL DESIGNER (Qube)

Game đang được phát triển: NEAR (Near)

www.qubesoft.com

SIMUTRONICS

Được xây dựng dựa trên kinh nghiệm từ thời game text, giải pháp Hero Engine của hãng Simutronics có trụ sở tại Mỹ đã có bước tiếp cận mới khi bước vào lĩnh vực game trực tuyến nhiều người chơi. Hero Engine được công bố từ 2006 sau 5 năm phát triển. Bộ công cụ xây dựng mô phỏng và thử nghiệm mang tên HeroBlade, bao gồm các thành phần chức năng như công cụ xây dựng thế giới, chỉnh hiệu ứng, hệ thống hoạt ảnh và điều khiển nhân vật, engine âm thanh và một ngôn ngữ kịch bản do hãng tự phát triển.

HEROENGINE

Nền tảng: Linux (máy chủ), PC (máy trạm client)

Tích hợp công nghệ khác: Alseek, FMOD, PhysX, RTView, Scaleform, SpeedTree, StreamBase, Wwise and Vivox, cùng plug-ins cho 3ds Max và Maya

Các game đã phát hành: đến nay chưa có

Các game đang phát triển: TBA (BioWare), TBA (IT Territory), TBA (ZeniMax)

www.heroengine.com

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

VALVE

Engine mang tên Source đã được phát triển sau khi Valve dùng engine Quake cho trò chơi Half-Life vào giữa thập kỷ 90. Sức mạnh của engine Source phản ánh nỗ lực tập trung mà các tay phát triển Seattle đã dồn vào những trò chơi của họ: đồ họa cao cấp, thể hiện nét mặt và hoạt ảnh, sự tích hợp của engine vật lý trong game, vận hành hiệu quả qua mạng và hỗ trợ nhiều loại phần cứng hệ PC. Không giống các công ty middleware khác, dường như Valve đã rất thận trọng từ khi bắt đầu cấp phép engine này năm 2004, làm việc với một nhóm nhỏ các hãng phát triển hơn là bắt tay với 1 nhà phát hành lớn. Engine này hỗ trợ đầy đủ cho 2 hệ PC và Xbox 360 nhưng chưa thực làm hài lòng những nhà phát triển trên hệ Wii và PS3 với lưu ý "cần phải tinh chỉnh thêm cho các port này".

SOURCE (BUILD 3412)

Nền tảng: PC, Xbox 360 (PlayStation 3 và Wii có sẵn nhưng không được hỗ trợ chính thức)

Tích hợp công nghệ khác: plug-ins cho 3ds Max, Blender, Cinema 4D, FragMOTION, LightWave 3D, Maya, Milkshape 3D and Softimage XSI

Các game đã phát hành: COUNTER-STRIKE: SOURCE (Valve), DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC (Arkane), HALF LIFE 2 (Valve), PORTAL (Valve), TEAM FORTRESS 2 (Valve)

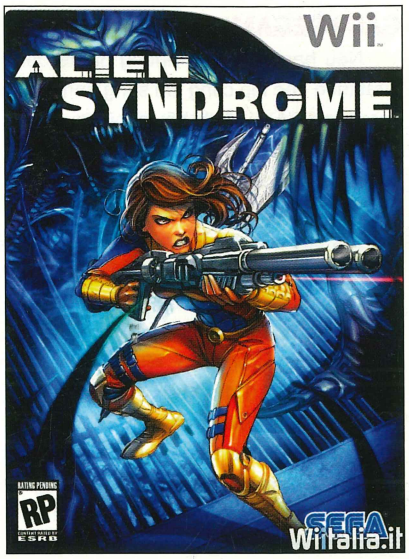
Game đang được phát triển: LEFT 4 DEAD (Turtle Rock Studios), MABINOGI HEROES (Nexon), POSTAL III (Akella), SALVATION (Black Wing), THE CROSSING (Arkane)

http://source.valvesoftware.com

VICIOUS CYCLE

VICIOUS CYCLE "trình làng" VICIOUS ENGINE năm 2005 như là công nghệ đầu tiên hỗ trợ PSP. Trước đó, một tựa game PSP, DEAD HEAD FRED đã được tung ra và từ đó phiên bản đầu tiên của engine này đã được "trích xuất" để chạy trên các nền tảng khác như PC và Wii. Được biết, Vicious Engine 2 sắp tới sẽ mở rộng hơn nữa khả năng hỗ trợ cho Xbox 360 và PlayStation 3.

LEFT 4 DEAD



VICIOUS ENGINE

Nền tảng: PC, PlayStation 3, PSP, Wii, Xbox 360

Tích hợp với công nghệ khác: không có

Các game đã phát hành: 300, MARCH TO GLORY (Collision), ALIEN SYNDROME (Totally Games), DEAD HEAD FRED (Vicious Cycle)

Game đang phát triển: ELEMENTS OF DESTRUCTION (Frozen Codebase)

www.viciousengine.com

PHI QUÂN

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2
CYBERWORLD 45
FPT ..... Bìa 3 đôi
GLASS EGG 65
HALO 11
HIỆP LỰC 5
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 88
INTEL 35
MBOX 3
MIMI 52
PHÁT LỘC – Công Ty TNHH Thương Mại Kỹ Thuật 55
SAIGONTEL 7
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 14, 15
WDK ..... Bìa 3
XGAME – Cửa hàng Xgame 8

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

acer

Acer đề xuất sử dụng Windows Vista®

intel Core 2 Duo inside
Dual-core. Do more.

Cho một thế giới giải trí thật sống động

"Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside" are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Aspire | M5640

- Intel® Core 2 Quad Q6600 (4x2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 FSB)
- 2 GB DDR2 dual channel
- ATI HD2400 Pro 256 MB (64 bit)
- TV Tuner
- IEEE 1394/6 x USB 2.0 ports
- Windows Vista® Home Premium

$879

Aspire | M3630 - M3640

- Intel® Pentium® D925 (2x3.0Ghz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2180 (2x 2.0 GHz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2140 (2x 1.6 GHz, 1MB L2, 800 FSB)
- 512 MB DDR2/80GB/160 GB HDD/250 GB HDD
- DVD-ROM/DVD combo/DVD-Supermulti
- Card reader 9.1

Từ **$339**

Aspire | M1610 - M1640

- Intel® Celeron® D420 (1.6 GHz, 512 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® D925 (2x3.0GHz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2160 (2x1.8GHz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2200 (2x2.2GHz, 1 MB L2, 800 FSB)
- 512 MB DDR2/1GB DDR2/160 GB HDD
- DVD-Combo/DVD-Supermulti
- Card reader 9.1

Từ **$299**

LCD | AL1702 Wb

Optional LCD

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: 500:1
- Display size: 17" (389 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$185

LCD | X173 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: ACM 1000:1
- Display size: 17" Wide Screen (339 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$187

ĐẠI LÝ: HÀ NỘI (04): ITPlus 942 9962 • Anh Ngọc 943 1592 • An Phát 5639 499 • Ben 767 2454 • DTIC 943 9758 • Gia Long 537 6974 • HiPT 934 8259 • Hà Nội Computer 628 0885 • Vinh Trinh 942 3558 • SIMCO 512 1626 • Việt Nhật 9745 825 • Trần Anh 9427 585 • Phúc Anh 5145 790 • Mai Hoàng 7344 333 • Nhất Vinh 9719 999 • Tân Thái Bình 281 1811 • Đăng Khoa 772 4772 • Tân Phát 5770 188 • ITC 7333 015 • Nam Á 7337 007 • Vĩnh Xuân 9439 121 • Hà Thắng 7845 888 • Thủy Linh 5372 626 • Ngọc Hà 8683 266 • IDC 8234 905 • HÒA BÌNH (018): Tuổi Trẻ 853 564 • HẢI PHÒNG (031): Linh Việt 656 932 • CPN 520 188 • Hoàng Phát 552 457 • Việt Nhật 640 127 • Thành Nhân 920 313 • Hoàng Cường 610 710 • THANH HÓA (037): Tramexco 711 888 • Newtech Hanoi 726 185 • THÁI NGUYÊN (0280): IEC 859 127 • Tuấn Loan 858 444 • HẢI DƯƠNG (0302): Hoàng Đạo 845 557 • Siêu Việt 832 655 • QUẢNG NINH (033): Thắng Bắc 622 889 • Hoa Trang 826 280 • TP. HỒ CHÍ MINH (08): Phong Vũ 933 0764 • TNC 925 0259 • Hoàn Long 833 4734 • Nova 925 3124 • Chân Chính 925 3664 • BeesNext 930 2818 • Greentek 925 2549 • Khái niệm Điện tử 850 5872 • Tân Đại Tín 925 3198 • Hoàng Nhi 925 2113 • Nguyễn Hoàng 920 3404 • Hợp Nhất 925 2367 • Nguyễn Kim 821 1211 • Thế Giới Di Động 930 1750 • Sáng Tạo 925 5945 • Van Phat 837 4741 • Nguyễn Kim 920 3191 • Khai Thông 930 5551 • ĐỒNG NAI (061): Donahitech 821 111 • VŨNG TÀU (064): Khách Đế 839 722 • MỸ THO (073): Westcom 885 885 • BẾN TRE (075): Westcom 819 444 • LONG XUYÊN (076): Cảnh Toàn 847 222 • CẦN THƠ (071): TT Tin học ĐH Cần Thơ 832 875 • TPT 834 566 • SÓC TRĂNG (079): Tuấn Huy 616 559 • CÀ MAU (0780): Minh Khôi 822 200 • VINH (038): Hồng Hà 833 933 • HUẾ (054): Huetronic 84614 • ĐÀ NẴNG (0511): Phi Long 816 000 • Cotimex 653 377 • Phương Tùng 656 666 • Asnet 893 170 • QUẢNG NGÃI (059): Phát Lộc 819 909 • TUY HÒA (057): Minh Khánh 826 309 • NHA TRANG (058): T&H 810 822 • BUÔN MÊ THUỘT (050): PTM 855 800 • PLÂYCU (059): Việt Phương 823 432 • ĐÀ LẠT (063): TT Tin học BĐ Lâm Đồng 836 638

empowering technology

Tất cả các máy tính Acer đều được bảo hành 1 năm - Giá chưa bao gồm 5% V.A.T.

ĐẶC NHIỆM ANH HÙNG

SPECIAL FORCE

http://dacnhiem.gate.vn

SỰ KIỆN

BẮN SÚNG TRÚNG QUÀ

PHẦN THƯỞNG LÀ MỘT BỘ MÁY TÍNH ĐỂ BÀN CẤU HÌNH "CỰC MẠNH"

GIẢI VÔ ĐỊCH

SPECIAL FORCE VIỆT NAM

NHẰM LỰA CHỌN ĐỘI TUYỂN THAM DỰ

GIẢI VÔ ĐỊCH SPECIAL FORCE THẾ GIỚI 2008

TỔ CHỨC TẠI TRUNG QUỐC

Special Force. Bản quyền DragonFly. Phát hành độc quyền bởi FPT Online

nhacSỐ.net
Nhà bảo trợ Media

gameloft #1 MOBILE GAMES

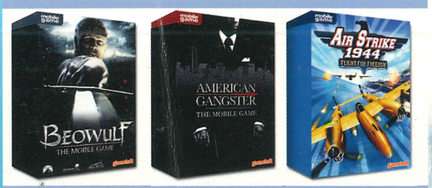
TẢI NGAY

Soạn tin:

PC MÃ SỐ gửi **8777**

gameloft GAMES

40002 40003 40008



40095 40119 40045

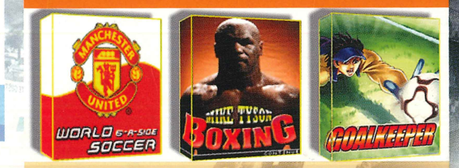
40094 40013 40037

40055 40096 40021

40065 40102 40146

Để tải Game ĐTDĐ phải kết nối GPRS.
Hỗ trợ 24/7(8218775) Phí tải game: 15000đ/game

GAMES THỂ THAO



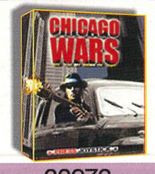
30511 30512 48026

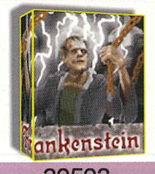
31283 31246 30581

GAMES HÀNH ĐỘNG

31073 31192 31200 31205

30702 30131 31028 48016





31136 30973 31037 30503

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

GRAPHICS BY NVIDIA | NVIDIA SLI READY | NVIDIA Essential Vista

HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

GeForce® 9800 GX2

PCI-E 2.0 · Dual-Link DVI · HDCP · HDMI · 1GB GDDR3

NX98X Series Graphics Accelerator AUTHORIZED SOLUTION PROVIDER

GV-NX98X512H-B

- Powered by **GeForce 9800 GTX** GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.0, Shader Model 4.0 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports PureVideo HD technology
- Features Dual-link DVI-I / HDTV

GV-NX96T512H

- Powered by **GeForce 9600 GT** GPU
- Equipped with Zalman VF700
- Supports PCI Express 2.0 and 64 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with 512MB / 256-bit GDDR3 memory
- Features dual DVI-I (dual-link) / D-Sub (by adapter) / HDTV
- Supports HDCP copy protection for Blu-ray and HD DVD content

Ultra Durable 2 — Lower Rds(on) · Ferrite Core · Lower ESR

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 9252549	QUI NHƠN:		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	TIỀN GIANG:	
Vi Vinh Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGH	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	NHA TRANG:		CẦN THƠ:	
Sáng Tạo	08 9255406	ĐÀ NẴNG:		Tin Hưng	058 825081	Á Châu	071 832002
Hợp Nhất	08 9252367	Vitco	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	SÓC TRĂNG:	
Compro	08 9250448	QUẢNG NGÃI:		DAKLAK:		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thúy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

COMPUTEX TAIPEI June 3~7, 2008 Hongkong Exhibition Hall 1&1B

GIGABYTE™ www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.